平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! MEGADRIVE

POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1995 1月号 JANUARY
SOFT BANK MONTHLY

ビープ! メガドライブ

540 YEN
1995年1月1日発行
(毎月1回1日発行)
第11巻1号通巻121号



来月号から
セガサターンマガジン
として新創刊!!

AM2研EXPRESS
開発開始! サターン版 バーチャファイター2!!
AM2研直伝 サターン版 バーチャファイター 完全攻略!

特報!
ウルヴァリン
ライトクルセーダー

ぷよ通
ストーリーオブトア
サージング オーラ
エイリアンソルジャー

MEGA-CD PRESS
大封神伝
餓狼伝説SPECIAL

特集 PART1
セガサターン TAKE OFF!!
年内発売ソフトを中心に最新情報を収録!
真説・夢見館/クロックワークナイト
ゲイルレーサー/パンツァードラグーン

特集 PART2
この冬やっぱりスーパー32Xは買い!
メタルヘッド/V.R.Deluxe/スペースハリアー
AfterBuner Complete/STAR WARS Arcade

綴じ込み付録SPECIAL
LUNAR
-ETERNAL BLUE-


WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL
噂の
32ビット
マシン
遂に
…キミのメガドライブ
メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER
32X
スーパー32X 好評発売中 16,800円
スーパー32Xはメガドライブに装着するだけで32ビットマシンに変身させることができるスーパーアイテム！
その秘密は、新開発チップSH2を2基搭載したことにより、高速演算処理、ポリゴン表現、32,000を超える色数、豊かになったサウンド…などなど。
驚異のハイグレードソフトが
手頃な価格で充実!!
SPACE HARRIER™
スペース ハリアー
好評発売中 4,980円
アーケードを沸かせた超人気ゲームをそのまま移植。
© SEGA 1985, 1994
V.R.™
Virtua Racing
DELUXE
バーチャレーシング
デラックス
12月16日発売予定 8,800円
コース、車種、そしてCGが大幅にグレードアップ！
アーケード以上の興奮が…。
© SEGA 1992, 1994
AFTER BURNER™
COMPLETE
アフターバーナー
コンプリート
'95年1月発売予定 4,980円
進化した実際の戦闘システムを導入。
"アフターバーナーⅡ"を超えた3Dシューティング。
© SEGA 1995
アーケードの興奮を完全移植。
X-ウィングを繰り「スターウォーズ®」3部作の世界へ！
好評発売中 8,800円
®, TM & © 1994 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.Used under authorization.
© 1994 SEGA
スターウォーズ® アーケード
STAR WARS
ARCADE
SEGA
© SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

登場！

で体験できる…

スーパー32Xを
メガドライブ
に装着する
と…。



SUPER 32X



CYBER BRAWL™

サイバー ブロール '95年1月発売予定 価格未定

進化した格闘アクションゲームが今ここに！拡大、縮小で、かつてない立体感を生み出した。 © SEGA 1995



メタルヘッド



'95年2月発売予定 価格未定

テクスチャーマッピング、ボクセルなど高度なCG映像で迫る、戦略性の高いロボット・アクション。 © 1995 SEGA

GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

ゴルフ マガジン プレゼンツ 36グレートホールズ スターリング フレッド カプルス

'95年2月発売予定 価格未定



迫力のCG映像による本格的3Dゴルフゲームであのフレッド カプルスと勝負だ。

GOLF MAGAZINE is a federally registered trademark of Times Mirror Magazines, Inc. ALL rights reserved. © SEGA 1995.

DOOM™ ドゥーム

好評発売中
7,800円

己の肉体を信じて闘うのみ！滑らかで速い、超リアル3D空間で、話題を呼んだ名作が今よみがえる！



© 1993, 1994 id Software, Inc.
© 1994 SEGA, All rights reserved.
Doom is a trademark of id Software, Inc.

スーパー32X用ソフト続々登場！	
スーパーモトクロス(仮称)	迫力のCG映像による本物の興奮を！
TEMPO	思わず踊り出したくなる楽しい音楽アクション！
MOTHER BASE(仮称)	クォータービューの超リアル3Dシューティング。
サージカルストライクCD	リアルイメージのダイナミックさに驚愕！
ファーレンファイトCD	レスキュー隊員となって人々を救出せよ！
ステラー アサルト	高速ポリゴン・シューティング。
シャドー オブ アトランティス	3Dの画面構成が強烈な印象のアドベンチャー。

16BITから32BITに広がるメガワールド。



メガドライブ用アップグレードブースター
SUPER 32X
スーパー32X 好評発売中

コンパクトになった16-BIT高性能マシン



MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中

メガドライブのニューハイパーアタッチメント



MEGA-CD 2
メガ-CD2
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
好評発売中 29,800円

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。


WELCOME TO THE NEXT LEVEL
SEGA
SATURN NEWS
Vol.1

64ビット級・ものすごいソフトがどんどん登場。

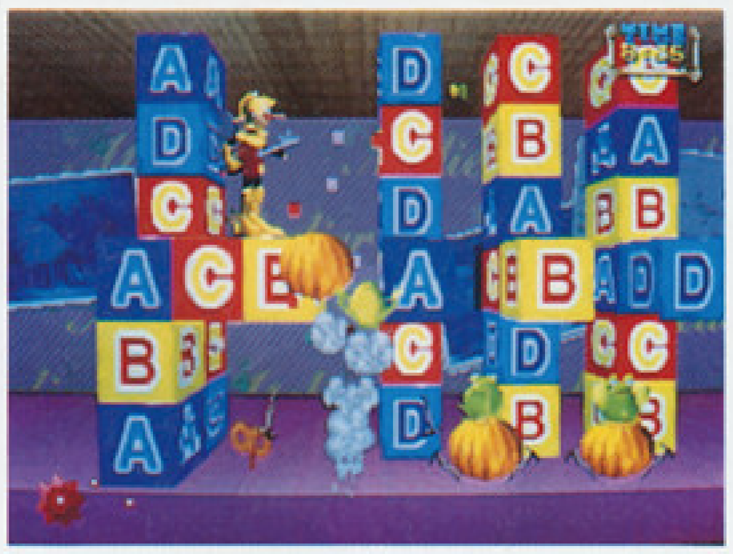


Virtua Fighter
バーチャファイター

ご存知、超人気本格3D-CG格闘ゲーム。アーケード版のすべてのキャラ、技、動きをパワーアップしての完全移植。しかもアーケード版にはない「段位モード」も楽しめる!

8,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1994



クロックワーク ナイト CLOCKWORK KNIGHT Pepperouchau's Adventure
〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜

おもちゃの国の騎士、ペパルーチョⅢ世がさらわれた愛しのチェルシーを救いに行く痛快冒険アクション。ポリゴンを多用した細かな動き、視点移動や斬新な演出などを満載。

4,800円 12月9日発売

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994



真説・夢見館 扉の奥に誰かが…

人気のMEGA-CD版「夢見館」がさらにパワーアップ、新作ストーリーで登場。感情入力システムにより、君の感情でストーリーが多彩に展開する本格アドベンチャー。

7,800円 新発売

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994



WanChai Connection
ワンチャイ コネクション

CGと実写取り込みによるリアルなグラフィックで展開する本格推理アドベンチャー。脚本はあのジェームス三木。香港ロケ敢行の臨場感あふれる映像は、迫力満点だ!

7,800円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES,LTD. COMPUTER DESIGNED BY MICRONET



GALE RACER
ゲイルレーサー

あの大人気ドライブゲーム、「ラッドモビール」が、まったく新しく生まれ変わった! 2Pプレイモード、ポリゴンによる敵車などの要素が加わり、大迫力のレースが展開!

6,800円 新発売

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994

◎好評発売中

TAMA
フィールドを傾けて「たま」を転がしゴールへ導く新アクションゲーム。

5,800円 タイムワーナーインタラクティブ ©TIME WARNER INTERACTIVE

麻雀悟空 天竺
人間味あふれるルーチンを持ったコンピュータとの対戦が楽しめる!!

5,800円 ©1994 CHATNOIR

MYST
独特の世界観で大きな人気を集めた海外アドベンチャー、Macから移植!!

7,800円 サン電子 ©Software copyright 1994, Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved.

64ビット級・ものすごいゲームマシン

SEGASATURN セガサターン



株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間月〜金10:00〜17:00(除く祝祭日)

バーチャファイター・セガサターン・エターナルバトルのお知らせ 12月18日まで店舗大会実施中。地区大会/95年1月中旬(全国10地区)全国大会/95年2月中旬(東京にて開催)●お問い合わせは…お客様相談センター(フリーダイヤル:0120-012235)へ!バーチャファイター2・エターナルバトルも開催予定。



WELCOME TO THE NEXT LEVEL
敵キャラ一挙に32人！
ぷよぷよ通 2
メガドライブ専用パズルゲーム 好評発売中 6,800円 ©1994 COMPILE
お馴染みのナスグレイブ、すけとうだらたちに強力な助っ人があらわれた。
登場する敵キャラが、何と32人に倍増。
しかも、サウンドデータを大幅に補強しガンガンしゃべりまくるのだ。
「対戦モード」にはハンディキャップ設定やBigおじゃまぷよなど、
白熱したぷよぷよバトルを演出する数々の新趣向も満載。
再び「ぷよぷよブーム」が日本全土を席巻するゾー。
SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
©SEGA 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く） ※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



対戦モードも
大熱戦だ!!
乱入!
16 BIT
高性能マシン
MEGA DRIVE
メガドライブ2
メガドライブ用
アップグレード
ブースター
好評発売中
16,800円
メガドライブに装着するだけで32BITマシンに変身!
SUPER 32X
ゲームギアも“ぷよ通”だよ!
ぷよぷよ通
12月16日発売予定
3,800円 (株)コンパイル
GAME GEAR
ゲームギア

MEGA DRIVE　MEGA CD

MEGA-CD専用



「ルナ」の真実が解き明かされるファン待望の続編!!



前作『LUNAR －THE SILVER STAR－』で明らかにされなかったルナ世界と青き星の関係…。２つの星をつなぐ真実とは一体………？

続編であるこの『LUNAR －ETERNAL BLUE－』では、青き星から来た少女“ルーシア”が鍵となり、ついにその謎の全貌が解き明かされます。

制作スタッフは、ゲーム アーツの精鋭スタッフを中心に、キャラクターデザインに窪岡　俊之、シナリオに重馬　敬、ワールドコンセプトデザインに佐藤　肇が参加。そして、総動画枚数4000枚以上（約60分）で制作されたヴィジュアルシーンでは、豪華声優陣14人が迫真の演技で感動をダイレクトに伝えます。

三次元フルモーションで展開する白熱の戦闘シーン!!



ＣＤ－ＲＯＭならではの大容量データにより、究極のフルアニメーションでの戦闘が三次元フィールドに実現。敵の待機モーションから攻撃パターンを読むことができるため、戦略性も大幅にアップしました。キャラクター重視のＡＩもリアルな思考で戦闘をサポートします。





ルナ —エターナル　ブルー—　価格9,800円（税別）

GAME ARTS　株式会社ゲーム アーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL.03-3984-1136

牙を向け！ 剣を研げ！



SAMURAI SPIRITS™

対戦ゲームの歴史は、ここから塗りかえられる。

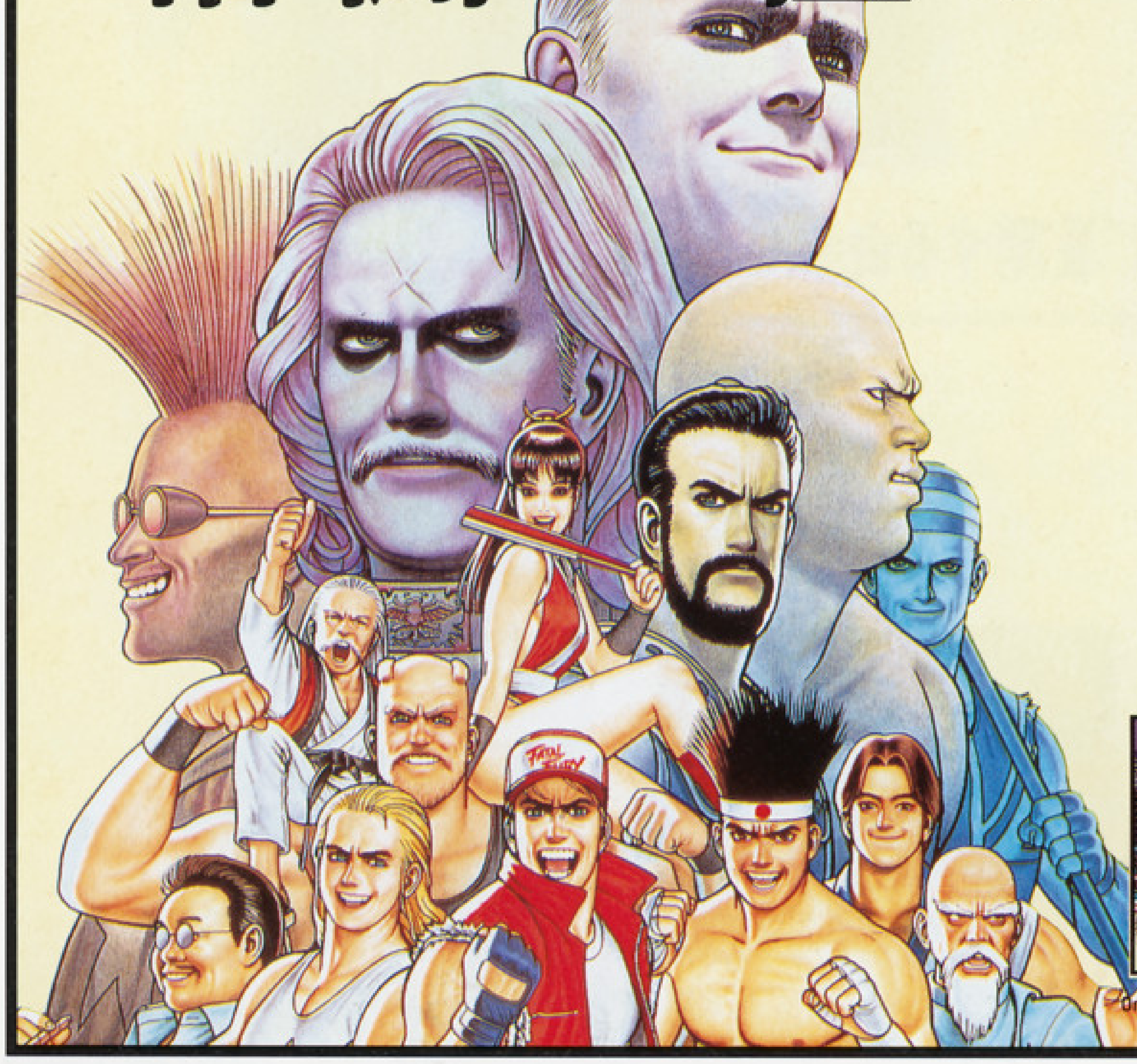
★ プレイヤーは、11人の剣士の中から一人を選び、残った10人の剣士達と戦い、打倒天草四郎時貞を目指します。
★ ゲームはストーリーモードと対戦モードが用意されています。
★ ストーリーモードは、12人の剣士一人一人に用意されており、ゲーム途中とエンディングにビジュアルシーンが用意されています。
★ 対戦モードは12人の剣士の中から好きなキャラクターを選んで友人と対戦する事ができます。





'95年3月 発売予定
価格未定

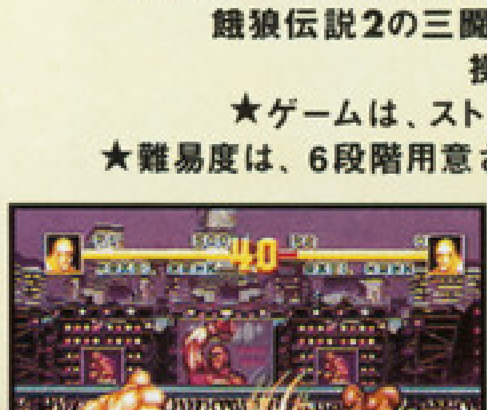
格闘の極み、ここにあり。

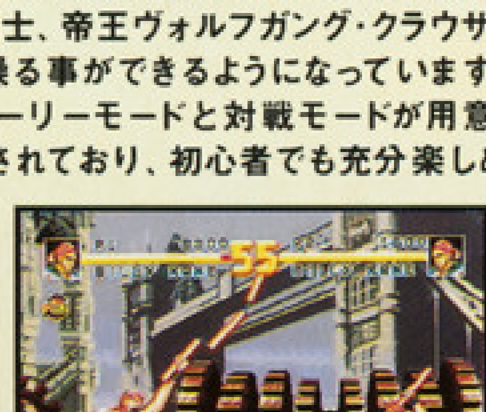


餓狼伝説® SPECIAL

三たび、戦いの宿命の時は来た。真の世界一を決めるべく壮絶な戦いの幕が切って落とされる・・・

★プレイヤーは15人のキャラクターの中から、一人を選び、残り14人と戦い、世界一の格闘家を目指します。
★餓狼伝説スペシャルでは、前作の餓狼伝説1のラストボスのギース・ハワードや餓狼伝説2の三闘士、帝王ヴォルフガング・クラウザーをもプレイヤーが操る事ができるようになっています。
★ゲームは、ストーリーモードと対戦モードが用意されています。
★難易度は、6段階用意されており、初心者でも充分楽しめるようになっています。





'95年3月 発売予定
価格未定

Victor

360度 3D高速シューティング



SOUL STAR
ソウルスター

紅蓮の星海へ向けて、復讐の刃が飛び立つ!!

★ 宇宙空間23エリア、要塞内部17エリア、計40エリア。
★ 画期的な変形システムを取り入れ、様々なバリエーションを見せる地形。
★ ポリゴンアニメーションによるスピード感溢れる迫力のビジュアル。
★ 操縦及び標準武器の操作、スペシャルウエポンの操作及びパワー／シールド転化を別々に担当し、より戦略性の高いプレイを楽しむことができる2人共同プレイモードを搭載。





12月22日 発売予定
¥8,000（税別）

© 1994 CORE DESIGN LIMITED ©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

悪を正し、神として封じ込めよ!



大封神伝

中国三千年の歴史を舞台に繰り広げられる、壮大なSFスペクタクルRPG.

このゲームの原作である「封神演義」は、中国三大奇書として名高い
「西遊記」「三国志」「水滸伝」らを遥かに上回るスケールを持ち、
中国ではこの三作を越える人気を持つ物語です。そのSF的なストーリー展開と
中国古代というエキゾチックな世界観を受け継ぎ、様々な人間ドラマをちりばめた、
壮大なSF冒険歴 史スペクタクルRPG、それが「大封神伝」です。
時にドラマを盛り上げる為、ビデオ取り込みによるアニメーションを多数収録。





'95年2月 発売予定
価格未定

©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. © 1994 FLASHBACK

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL. 03-3406-9133



サターン計画、V宣言。
次世代32ビットセガサターンシステム完全互換機登場。
V宣言 その1
驚異の高精細映像&リアルサウンド。
ビクターVサターンは32ビットRISC CPUを2基搭載。高速3Dポリゴン、1670万色フルカラー表現など、未体験のスーパーグラフィックが目を奪う。さらにPCM 32チャンネルを採用、Vサターンならではの迫力あるサウンドがあなたの感動を増幅する。
V宣言 その2
ビデオCDなどマルチメディアへの発展も可能。
ゲームだけではなく、様々なマルチアミューズメントへと展開していくのがサターン計画。音楽ソフトや教育ソフト、さらにビデオCD対応（近日発売のオプション・ユニットが必要です）など、その可能性は次々とひろがっていく。
Victor
MULTI ENTERTAINMENT SYSTEM
RG-JX1
V-SATURN
POWER
ACCESS
V宣言 その3
人気のアーケードゲームもゾクゾク登場！
©1994 SEGA
Virtua Fighter
バーチャファイター
業務用で大人気のCG格闘ゲームがオリジナルモードを加えてパワーアップ。
クロックワーク ナイト
～ペパルーチョの大冒険・上巻～
おもちゃの国の人気者になって、さらわれたチェルシーを救いに行こう。
真説・夢見館
扉の奥に誰かが…
メガCDの「夢見館の物語」が新作ストーリー&マルチシナリオで進化した。
ゲイルレーサー
あのラッドモビールに、2Pモード・ポリゴン敵車等の新要素を追加。


Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。
こんなワクワクしたことない。
菅野美穂
次世代ヴァーチャル・ゲームマシン
ビクターV・SATURN誕生
RG-JX1
標準価格は設けておりません
日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
VICTOR CREATES IT.
ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名及び住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター] 東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG係へ。
日本ビクター株式会社

FUTURELAND

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

TOWER



【CD】
Virtua Fighter "SEGA SATURN"

MAXIMUM MANIA (マキシマム マニア)

NOW ON SALE

Virtua Fighter "SEGA SATURN"版の音源をリミックスして収録したオリジナル・サウンド。TYCY-5409 ¥2,000(税込)

Virtua Fighter "SEGA SATURN" IMAGE by B-univ

NEO RISING (ネオ ライジング)

12･21 ON SALE

「Virtua Fighter」のゲーム中に登場する戦士のイメージ曲を、B-univがインスト&ボーカルで演出する。TYCY-5406 ¥3,000(税込)

【VHS】
Virtua Fighter "SEGA SATURN"

完全攻略&ソフトレビュー

12･21 ON SALE

アーケード版とは異なるバーチャファイターの動き・技を中心に完全攻略。そして、スペシャル&おまけ画像も公開する。
TYVY-5003 ¥3,800(税込) 収録時間60分予定

特報
新しいゲーム音楽のためのラジオ番組がスタートした!!(10月15日より)KBS京都(1143KHz)で毎週土曜日の18時30分から「B-univバーチャファクトリー」がON AIRされている。お馴染みB-univ、そしてゲーム大好き女の子、池澤春菜がゲーム音楽の神髄を語る(笑)。

【CD】LUNGRISSER II

ラングリッサーII

これぞバトルサウンド/闇の剣アルハザードを使った、レイガルト帝国の野望を打ち砕け!!
TYCY-5403 ¥2,800(税込)

NOW ON SALE

©NCS



宝魔ハンターライム

「Playstation」用ゲームソフトのオリジナル音源及び、OP「Follow Me～守ってあげる」(歌:かないみか)、ED「強がりのリフレイン」(歌:玉川紗己子)、そしてパソコン版BGM等全曲収録。

【CD】1/18 ON SALE
TYCY-5408 ¥2,500(税込)

【CD】
DYNAMITE HEADDY

ダイナマイトヘッディー

NOW ON SALE

頭を飛ばして突き進め!これが噂のヘッドバット・サウンドだ!!
TYCY-5400 ¥2,500(税込)



© SEGA 1994 COMPUTER DESIGNED BY TREASURE

【CD】
STARTLING ODYSSEY II

スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争

NOW ON SALE

魔竜復活!そして新たなる叙事詩(オデッセイ)がはじまる!!
TYCY-5401 ¥2,500(税込)



© 1994 RayForce

ゲッツェンディーナ

「プリンセスメーカー」のガイナックスが挑む初のPCエンジン用アクションRPG。TVゲーム界に新風を吹き込むこの世界観を見事に再現した美しいサウンド!!

【CD】1/25 ON SALE
TYCY-5417 ¥2,800(税込)

㊢情報 CD SHOP "GAME CLUB"

★下記のCDショップだけオリジナル予約特典付き!

12/21発売CD「バーチャファイターセガサターンNEO RISING」
　=B2告知ポスター
12/21発売VC「バーチャファイターセガサターン完全攻略&ソフトレビュー」
　=セガ作成"バーチャファイター/サターン"告知ポスター

2/9 発売CD「バーチャファイター2」=B2告知ポスター予定
2/22 発売VC「バーチャファイター2完全攻略」
　=オリジナルカラーステッカー予定

★この他、ゲームの最新情報、抽選プレゼントセール等絶対見逃せないお得なCD SHOPです。

●札幌市 山野楽器 新札幌店 (011)890-2588/イワキアミューズS店 (011)561-0005/玉光堂 四丁目店(A) (011)231-5501/玉光堂 オーロラ店 (011)231-8866/玉光堂 琴似店 (011)643-4228/玉光堂 麻生店 (011)737-4388/キクヤ (011)271-5571/玉光堂 パセオ店 (011)213-5888/アニメイト札幌 (011)219-1223/協同産業 LUCY店 (011)854-4805 ●旭川市 玉光堂 旭川店 (0166)26-6181/ミュージックショップ国原 (0166)23-5266 ●帯広市 玉光堂 帯広店 (0155)22-0888 ●恵庭市 博信堂 恵み野店 (0123)36-8080 ●仙台市 ジャスコ スクラム店 (022)373-3887/三立 一番町店 (022)265-6211/サイトー楽器店 (022)222-8054/ヤンレイ仙台店 (022)267-4379/アニメイト仙台 (022)264-0437/オノ楽器 (022)211-7665 ●青森市 成田本店 (0177)23-2431 ●十和田市 エンタランド (0176)25-4844 ●いわき市 天地堂 (0246)24-1141 ●福島市 オリエンタル・エージェンシツタヤ (0245)21-4116 ●郡山市 三野屋 郡山店 (0249)22-7797 ●筑波市 石丸電気 つくば店 (0298)51-1400 ●水戸市 石丸電気 水戸店 (0290)24-0020 ●土浦市 新星堂 土浦WING店 (0298)23-2299 ●日立市 新星堂 日立店 (0294)21-5584 ●取手市 中村屋 AVDEPOTギンセイ取手店 (0297)72-8608 ●宇都宮市 新星堂 カルチェ宇都宮店 (0286)33-2334 ●千葉市 ヤマギワ千葉店 (043)224-6673/ラオックス 千葉店 (043)222-0048 ●柏市 新星堂 カルチェ5(ファイブ) (0471)64-8760/中村屋 AVDEPOT GINSEIスカイプラザ (0471)63-9102/ディスクユニオン柏2号 (0471)63-4091 ●船橋市 伊藤 船橋東武店 (0474)25-0706/伊藤 船橋イトーヨーカドー店 (0474)25-1200/ヤンレイ 船橋店 (0474)24-4481/山野楽器 津田沼パルコ店 (0474)77-5775/アニメイト津田沼 (0474)78-9400 ●習志野市 伊藤 大久保店 (0474)76-1200 ●市原市 ラオックス 市原店 (0436)21-5331 ●市川市 ヤンレイ 市川店 (0473)26-5505 ●八千代市 伊藤 八千代台店 (0474)85-6680 ●千葉県印旛郡 中村屋 AVDEPOT GINSEI成田店 (0476)93-8607 ●大宮市 ヤマギワ 大宮店 (048)641-7325/ヤンレイ 大宮店 (048)645-5373/ミュージック保名 大宮店 (048)644-5569/アニメイト大宮 (048)646-0320 ●所沢市 上新電機 ディスクピア所沢店 (0429)39-1311/バンダレコード (0429)24-1331 ●熊谷市 新星堂 熊谷店 (0485)25-4508/加藤ラジオ電器店 (0485)21-0832 ●越谷市 新星堂 越谷店 (0489)64-6361/新星堂 南越谷店 (0489)85-6461 ●深谷市 加藤ラジオ電器 深谷店 (0485)71-7819 ●春日部市 新星堂 春日部店 (048)752-7776 ●志木市 新星堂 カルチェ5志木店 (0484)74-0153 ●千代田区 山野楽器 本店B1 (03)5250-1071/石丸電気 ISHIMARU SOFTONE (03)3251-5555/石丸電気 2号店 (03)3257-1200/石丸電気 6号店 (03)3255-1500/石丸電気 本店ビデオセンター3F (03)3255-1500/石丸電気 3号店5F (03)3257-1300/ヤマギワ (03)3253-2111/ヤマギワソフトショップA館 (03)3253-2111/ヤマギワソフトショップB館 (03)3253-2111/ロケットIソフトセンター (03)3257-0017/ロケットIIソフトセンター (03)3257-0004/㋘屋 (03)3293-9325 ●新宿区 ヨドバシカメラ3号店 (03)3346-1010/帝都無線 紀伊国屋店 (03)3354-7048/帝都無線 新宿店 (03)3352-6325/帝都無線 アドフォックビル店 (03)3354-0131/新星堂 新宿店 (03)3354-1831/山野楽器 小田急ハルク店 (03)3348-6813/タワーレコード 新宿店 (03)3340-3855/タワーレコード 新宿東口店 (03)5379-4101/ムトウ楽器店 (03)3209-1515/ムトウ楽器店 名店ビル店 (03)3200-2713/まんがの森 高田馬場店 (03)3209-0932 ●豊島区 山野楽器 池袋パルコ店 (03)3987-0505/五番街 東武店 (03)3985-6824/新星堂 池袋アルパ店 (03)3987-3505/タワーレコード 池袋店 (03)3983-2010/後藤楽器店 (03)3918-5431/アニメイト池袋 (03)3988-1351/まんがの森 池袋店 (03)5396-1245 ●渋谷区 山野楽器 東急東横店 (03)3477-4574/コタニ 渋谷店 (03)3463-4677/タワーレコード 渋谷店 (03)3496-3661/まんがの森 渋谷店 (03)5489-0257 ●大田区 ミュージックプラザ蒲田 (03)3733-1055/コタニ 蒲田店 (03)3733-5576/新星堂 大森店 (03)3764-3255 ●足立区 ミュージック保名 西新井店 (03)3852-0014 ●板橋区 映音堂 (03)3975-0200 ●台東区 まんがの森 上野店 (03)3833-3411 ●八王子市 ヨドバシカメラ八王子店 (0426)43-1010/G-HOUSE (0426)48-6311/GHOUSE 駅前店 (0426)56-6311 ●武蔵野市 山野楽器 サンロード店 (0422)21-3610/新星堂 吉祥寺ステーション店 (0422)22-1088/アニメイト吉祥寺 (0422)22-5059 ●立川市 新星堂 立川ルミネ店 (0425)27-6900 ●国立市 国立楽器店 (0425)73-1111 ●多摩市 ディスクピア聖蹟桜ヶ丘店 (0423)72-1611 ●町田市 タハラ町田ジョルナ店 (0427)22-2413/鈴木楽器店 (0427)26-9811 ●川崎市 新星堂 川崎店 (044)211-2225/新星堂 溝ノ口店 (044)811-0522 新星堂 川崎アゼリア店 (044)245-1714/松岡楽器 (044)411-3451 ●横浜市 ヤマギワソフト・イン・Dio・ヤマギワ (045)261-2111/エイ・ブイ・エスシアル音楽館 (045)311-1745/エイ・ブイ・エスヨコハマ音楽館 (045)312-6350/新星堂 横浜ジョイナス店 (045)321-6830/HMVジャパンHMV YOKOHAMA (045)313-3101/ハマヤ電気 AV館 (045)681-8233/倉持商会 エラート金沢八景プランタン店 (045)788-1504/アニメイト横浜 (045)453-6990 ●相模原市 タハラ 相模大野店 (0427)42-0024 ●横須賀市 矢島商店 三笠ビル店 (0468)22-3232 ●鎌倉市 ムツミ商會 (0467)44-7102 ●厚木市 タハラ本店 (0462)22-2725/ラオックス厚木店 (0462)22-2722 ●新潟市 東京石丸電気 新潟店 (025)243-1400/ディスクピア新潟1番館 (025)241-3711/タワーレコード 新潟店 (025)222-6797 ●長岡市 新星堂 長岡駅前店 (0258)32-6981 ●富山市 フクロヤ楽器店 フクロヤ二口店 (0764)91-3360/フクロヤ山室店 (0764)24-3931 ●高岡市 フクロヤ戸出店 (0766)63-6860 ●金沢市 山蓄横川店 (0762)47-5050/山蓄109 (0762)20-5010 ●石川県石川郡 山蓄 野々市店 (0762)48-0117/サンミュージック工大前 (0762)46-6151 ●静岡市 すみや 本店 (0542)51-1234/すみやミュージックすみや池田店 (0542)63-5533 ●沼津市 すみや 沼津店 (0559)63-6174/すみや 沼津バイパス店 (0559)23-0177 ●浜松市 イケヤ 文楽館 (053)471-7550/イケヤ 文楽館高台店 (053)438-1910/イケヤ ミュージックマート (0534)53-5550 ●袋井市 イケヤ 袋井店 (05384)2-2529 ●名古屋市 ヤマギワソフトインティオヤマギワナゴヤ店 (052)582-2022/ヤンレイ 名古屋支店 (052)562-0150/音楽堂 栄地下街店 (052)961-0115/瀬尾商会 (052)683-7890/ディスクステーション大須店 (052)242-8591 ●豊橋市 イケヤ イケヤ文学館豊橋店 (0532)63-5650/大喜堂 (0532)45-7207/ヤマト楽器店 精文館店 (0532)55-6811 ●岡崎市 井野屋 (0564)21-0700 ●四日市市 白揚 (0593)51-0711/白揚 シェトワ白揚四日市 (0593)54-0171 ●京都市 JEUGIA 四条店 (075)221-2541/ビーバーレコード店 京極ビーバー (075)255-0734/ビーバーレコード 京宝店 (075)223-0751 ●大阪市 上新電機 阪急三番街店 (06)374-3311/上新電機 ディスクピア日本橋店 (06)634-1161/上新電機 ディスクピア梅田店 (06)361-1181/上新電機 ディスクピア難波店 (06)648-1511/ワルツ堂 日本橋第一店(C店) (06)632-7851/ワルツ堂 日本橋第二店(D店) (06)641-0452/帝都無線 大阪店 (06)372-5821/ニシヤマ商会 天五店 (06)353-5633 ●高槻市 エリート (0726)82-0510 ●寝屋川市 ジェイ・エムミュージックショップ 香里店 (0720)32-0384 ●枚方市 三幸商会 枚方店 (0720)48-6012 ●神戸市 上新電機 ディスクピアさんのみや店 (078)231-2111/星電社 三宮本店5Fディスクコーナー (078)391-8171/星電社 ハーバーランド店 (078)360-8800/マンガクラブ (078)392-0293 ●大和郡山市 啓林堂書店 郡山店 (07435)3-8001 ●高松市 タマル エル店 (0878)21-3971 ●丸亀市 タマル ゼルバイタマル丸亀店 (0877)23-8180 ●松山市 明屋書店 (0899)41-4141 ●高知市 細川レコード店 (0888)24-5888/イワキK.K.コウチテン (0888)31-8040 ●鳥取市 ミューズ・イン・コスモ 岩吉店 (0857)28-4560/ミューズ・イン・コスモ 吉方店 (0857)23-1055 ●津山市 ミューズ・イン・コスモ 津山店 (0868)26-8500 ●岡山市 ダイイチ 岡山店 (086)232-6511/大森楽器店 (086)222-5467 ●広島市 ダイイチ 本店 (082)247-5111/ダイイチ ダイイチDISCCITY (082)240-3210/アニメージュ (082)249-0081/コミコミスタジオ (082)245-6018 ●徳山市 スズヤ楽器店 銀座店 (0834)22-0623 ●山口市 OK無線 AVセンター (0839)22-3455 ●福岡市 山野楽器 福岡イムズ店 (092)733-2130/エイ・ブイ・エス音楽館 博多店 (092)441-6500/サウンド・ヒロカネ ビブレ店 (092)721-6365/ベスト電器 本店 (092)781-7131/ヨシダ楽器 本店 (092)662-0001 ●北九州市 松田楽器店 (093)521-1010/マエダ (093)521-3629/井上楽器店 (093)641-6258 ●佐賀市 久米楽器店 (0952)23-2150 ●久留米市 リズムレコード店 (0942)33-3848/リズムレコードシティワルツ (094)32-2283 ●佐世保市 川下本店 (0956)22-4839/平和堂 (0956)25-4290 ●熊本市 マツモト・レコード (096)352-5671/帝都無線 紀伊国屋書店 (096)353-4105 ●大分市 エトウ南海堂 (0975)36-5273/リズムレコード (0975)36-0387 ●別府市 エトウ南海堂 (0977)22-0827 ●宮崎市 富士屋レコード (0985)22-2377 ●鹿児島市 十字屋 (0992)25-3131

SEGA SATURNハード&ソフトの上記掲載以外の取扱い店リストが11月21日発売のBeepメガドライブ12月増刊号「セガサターンマガジン」にも掲載されていますので、合わせてご覧下さい。

お問合せ:㈱ユーメックス 〒106 東京都港区南麻布1-10-4 ☎03-5443-4455 発売元:東芝EMI

平成7年4月, 福岡校・仙台校・札幌校・広島校「声優タレント科」開講!

平成7年 4月生 願書受付中

彩脳世紀をひらく



91.65% 設備と機能と講師がちがう 実績校です。

(数字は、本学院全校・全科の平成6年3月卒業生の平均就職・デビュー率です)

全校・全科の入学生は、希望者全員が格安で学院専用寮に入れるので、効率学習・高率就職を実現できます。

上京(又は他地域)就職者は卒業後、各々就職地域にある学院専用寮に格安居住できます。

- コンピュータ・アニメ・ゲーム科(2D・3Dアニメ プログラミング ゲームデザイン、ゲームサウンド) 2年
- コミック・劇画プロ養成科(コミック作家デビュー、キャラクターデザイン、作家アシスタント、原案・原作者) 1年
- 仕上げアート科(トレース、彩色、エアブラシ 色彩設計、コンピュータ彩色) 1年
- アニメ制作科(シナリオ、絵コンテ 演出、制作、編集) 1年
- 背景美術科(アニメ背景、背景設定 エアブラシ、美監技能) 1年
- アニメ・AVオペレーター科(アニメ撮影、VTR撮影 編集、SE・ME 音響技術) 2年
- 声優タレント科(アテレコ、DJ、アナウンス、舞台・映像演技) 1年
- アニメーター科(動画、原画、作監技能 キャラクターデザイン) 2年
- SFX特撮科(スペシャルメイク、スペシャルエフェクト、ミニチュア、操演、マットペインティング) 2年
- ビジュアル・イラスト科(スーパーリアリズム、カー・メカマシーン、テクニカル、ファッション、メルヘン、タブロー) 2年
- ジュニア・ノベルズ科(小説作法、作家デビュー コピーライター、出版技術) 1年

アニメ&コミック、CGゲーム、出版、映像、声優教育

YAC ビジュアルアート・カレッジ 代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

入学案内書セット 無料進呈

無料 一日体験入学

無料参加 学院説明会

特典: 特待生・学習援助金 / 無料自由選択講座 / 著作料(出演料)配当

※一般寮・アパート紹介、新聞奨学生・入学ローン・銀行ローン有。希望者に資料送呈。

体験入学 日程

無料一日体験入学日程

東京校	八王子校	大阪校	名古屋校	福岡校	仙台校	ひがし校	札幌校	広島校
1月15日(日)	1月15日(日)	12月25日(日)	12月18日(日)	12月23日(日)	1月29日(日)	1月16日(祝)	12月11日(日)	1月29日(日)
2月11日(祝)	2月11日(祝)	1月22日(日)	1月22日(日)	2月5日(日)	3月5日(日)	2月26日(日)	2月19日(日)	2月19日(日)
6月18日(日)	6月18日(日)	2月12日(日)	2月12日(日)	7月2日(日)			3月26日(日)	
7月16日(日)	7月16日(日)	7月23日(日)	7月23日(日)				7月9日(日)	

●東京校声優科の体験入学は原宿校にて行ないます。●ご父兄様や先生・お友達とのご参加も歓迎致します。

(案内書・無料体験の申込み)

ハガキに、①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」と明記して下記へ。

お問い合わせ 〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-MD-12

フリーダイヤル 0120-149-581 意欲一杯(イヨク イッパイ)

■東京(本部)校■東京ひがし校■大阪校■名古屋校■福岡校■仙台校■札幌校■広島校■原宿声優スタジオ■八王子特撮ステージ

無料オーディション(全国開催決定)

新人声優・才能発見!!

福岡2月、大阪8月、名古屋9月、東京10月、札幌11月

デビュー・プロダクション所属94%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。

お申し込みは下記へ

〒151 東京都渋谷区神宮前1-19-8-MD-12 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



PC-98シリーズ　DOS/V　Macintosh　FM TOWNS

SOFT BANK

パーソナル・コンピュータ
ゲームマガジン　ゲームブラスト

GAME BLAST

創刊第3号　好評発売中

毎月8日発売　定価630円（税込）

特集1 オレにも言わせろ！げーぶらユーザー大集合

新春放談 ゲームユーザーの方程式

特集2 PC-98ユーザー拡張講座

アクセラレーターボードで256色ゲームを遊べ！

THE REVIEWS

PC-98シリーズ
信長の野望・天翔記
銀河英雄伝説Ⅳ
ブランディュシュ3
パワードール2
クラシックロード3
ラグナレック
プラネッツ・オブ・ドラゴン

PC-9821
アローン・イン・ザ・ダーク2

DOS/V
DOOM Ⅱ
Aces of the Deep
軒轅剣

FM TOWNS
MEGA MORPH
プリルラ

他総勢31本



©1995 by Artdink.

新作NEW WAVE
HR2
ブルー・シカゴ・ブルース
2601
エリア88
THE GRAIL HUNTER
RALLY

RPG復活宣言
ランズ・オブ・ロア

初心者のための定番ゲーム講座
A列車Ⅳ

特別付録

3.5インチディスク2枚組
PC-98シリーズ（386SX以上）
エプソンPC-386/486対応

HR2体験版

ソフトバンク株式会社／出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL03-5642-8100.8101：販売局



スーパーリアル麻雀
PⅡ&PⅢ
ファンブック
MIKI
KASUMI
しょう子・香澄・未来……
あの3人にまた会える!!
「……むかし、むかしあるところに麻雀のたいそう強い娘が3人いた。その娘たちの名前は、しょう子、香澄、未来。それはそれはかわいくて愛くるしい娘たちだった。多くの人々が、100円玉を握りしめ、その娘たちに会いに行ったという。しかし、彼女たちの本当の姿を目にした者は少なかった。そして、いつしか人々は娘たちを"麻雀の女神"と呼ぶようになった……」
(スーパーリアル麻雀神話・序章より抜粋)
今や伝説・神話となった名作PⅡPⅢ初の公式ファンブック。幻の原画・コンテや描き下ろしセル画、コミックなど貴重な資料が満載の完全保存版!
スーパーリアル麻雀
ファンブック
PⅡ&PⅢ
初の公式ブック登場!!
※売り切れが予想されますので、書店にご予約のうえお買いもとめ下さい。
豪華3大付録
① オリジナルピンナップ
② パラパラアニメ写真
③ 着せ替え紙人形
SHOWKO
11月下旬発売予定
定価2,000円
●・・大好評発売中・・●
スーパーリアル麻雀PⅣ
原画&設定資料集
●定価2,000円
●A4判
豪華ゲスト描き下ろしイラスト満載
大増刷出来!
スーパーリアル麻雀
PⅣ
原画&設定資料集
MANA
KAORI
YOU
A3描き下ろしポスターつき
©SETA Co., LTD
SOFT BANK
■定価は税込みです
ソフトバンク株式会社/出版事業部 販売局:TEL 03-5642-8101


すべてのゲームファンに贈る!
ザ・ナムコ・グラフィティ1
完全保存版!
NG総集編＆特別編集号
往年のゲームサウンド収録のCD付録つき
好評発売中
ザ・ナムコ・グラフィティ1
完全保存版!
namco COMMUNITY MAGAZINE
総集編＆特別編集号
ヘッドルーム編著
特別付録CD付
namco
SOFTBANK BOOKS
創刊号
XEVIOUS
あの『NG』が今、よみがえる!
冨士弘の待望の描き下ろし「午後の国」未発表原稿24ページ一挙収録!
NG復刻プロジェクトついに発動!!
株式会社ナムコ 監修
「パックマン」「ラリーX」「ディグダグ」「マッピー」「ゼビウス」など、誰もが一度は遊んだことのある名作ゲームを生みだし、今も「リッジレーサー」などの傑作を世に送り出し続けるナムコ。このナムコが発行しゲームファンに絶大な支持を得ていた広報誌『NG』の歴史を中心に、遊びをクリエイトし続けるナムコの姿と歴史を豊富な資料と取材により紹介。往年の名作ゲーム8作品のゲームサウンド（初収録作品あり）を収録したオリジナルCD付録つきです。
定価2,300円（税込）
お近くの書店でお求めください
ソフトバンク株式会社/出版事業部
SOFT BANK
©NAMCO LIMITED
NG10年の歴史のすべてがこの1冊に結集。ファン待望の冨士弘氏による描き下ろし「午後の国」未発表原稿24ページ一挙掲載。人気コーナー復活の綴じ込みA5サイズNG特別編集号。「パックマン」「ラリーX」「ニューラリーX」「ディグダグ」「ゼビウス」「マッピー」「リブルラブル」そしてS.E.コレクションが収録された豪華スペシャル企画の付録CD付き。ナムコマニアのアナタもそうでないキミも青春を思い出す完全保存版だ!ナムコの青春がよみがえる。

BEEP! メガドライブ
1995 1月号 JANUARY

CONTENTS





綴じ込み付録SPECIAL
LUNAR
ETERNAL BLUE

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA ゲームソフト売上げ TOP15

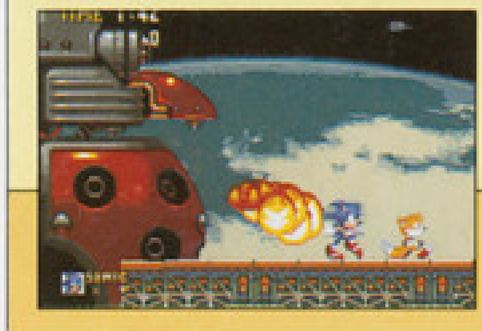
MEGA DRIVE / MEGA-CD / GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

ついに次世代ゲーム機が各社から発売されたけど、セガサターンのほうは完売続出で絶好調だったみたい。まさにこれからは、セガの時代が来てくれそうな勢いがあって楽しみだね。メガドラも、32Xがあるからまだまだ大丈夫。良作も多いぞ。

1位 NEW SOFT ソニック＆ナックルズ

セガ／'94年10月18日発売／7,800円／ACT／18M



2649POINTS

売れ行きはまあまあだったけど、合体方式は画期的。他のいろんなカセットにもつながるぞ？

2位 NEW SOFT スターブレード

ナムコ／'94年10月28日発売／7,800円／SHT／CD



2098 POINTS

意外にマニアが買いに走った1本。一部がワイヤーフレームとはいえ、移植度はなかなか。

3位 前回2位 幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜

セガ／'94年9月30日発売／8,800円／ACT／24M



1768 POINTS

4人格闘の面白さを聞きつけてか、引き続き好調だった「幽☆遊」。格闘ゲームの新機軸だぞ。

4位 前回1位 ラングリッサーII

メサイヤ／'94年8月26日発売／9,800円／SLG／16M＋B・5

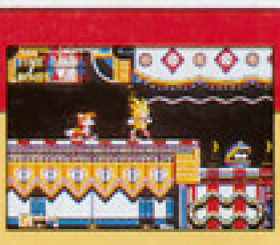


まだまだ人気の「ラングII」。早くも続編の噂もありそう？

766 POINTS

5位 前回7位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

セガ／'94年5月27日発売／5,800円／ACT／16M



「ナックルズ」と同時に買う人もいた「3」。これで完結。

756 POINTS

6位 前回ー ファンタシースター〜千年紀の終りに〜

セガ／'93年12月17日発売／8,800円／RPG／24M＋B・3



久々にランクに顔を出した「PS」。ロングセラーだ。

566 POINTS

7位 前回ー ぷよぷよ

セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M



「通」も出たけど、こっちもまだ人気。安さも魅力。

537 POINTS

8位 前回ー 幽☆遊☆白書〜激闘！七強の戦い〜

セガ／'94年9月30日発売／3,800円／ACT／4M(GG)



原作人気の根強い「幽☆遊」。GG版はお手軽でいい？

533 POINTS

9位 NEW SOFT モルドリアン〜光と闇の姉妹〜

セガ／'94年10月30日発売／4,800円／RPG／4M＋B・3



GGでは久しぶりの本格RPG。正統派の作りで安心。

521 POINTS

10位 NEW SOFT ロックマン メガワールド

カプコン／'94年10月21日発売／8,500円／ACT／16M



3本分＋αのお得品。古いと言わず、遊べば面白い？

466 POINTS

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	前回8位	ぷよぷよ セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)	464POINTS
12位	前回ー	ファンタジーゾーンGear サンリツ電気／'91年7月19日発売／3,900円／SHT／1M(GG)	461POINTS
13位	前回5位	スター・ウォーズ レベル・アサルト ビクターエンタテインメント／'94年9月22日発売／8,800円／SHT／CD	411POINTS
14位	前回ー	シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ セガ／'92年12月25日発売／5,500円／RPG／4M＋B・3	416POINTS
15位	NEW SOFT	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 セガ／'94年10月5日発売／8,800円／RPG／16M＋B・3	377POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は10月1日〜10月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショツプ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオの人気者をTELL YOU!!

先月の中旬から出回り始めた「バーチャファイター2」は、みんなももう遊んだかな？ 今回も隠し技がたくさん入ってるんだけど、巷(ちまた)ではAM2研の予測をはるかに超えた勢いで次々と解析されつつあるとか。面白さもハンパじゃないぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	ー	真サムライスピリッツ	SNK
2	3	バーチャコップ	セガ
3	1	バーチャファイター	セガ
4	ー	ぷよぷよ通(2)	コンパイル／セガ
5	ー	リッジレーサー	ナムコ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

1 真サムライスピリッツ



家庭用ソフトももうすぐ出回る最新作。隠し技も公開だ！

CHECK GAME!

4 ぷよぷよ通(2)



ゲーセンではこれからの感じ。4人対戦台は体験した？

USER DATA 移植希望ゲーム TOP20

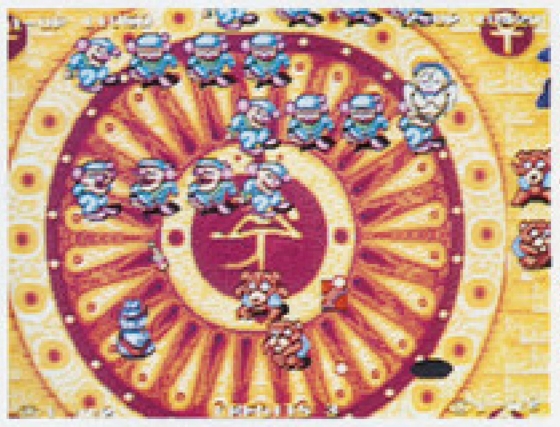
ARCADE GAME / PC GAME / OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

スーパー32Xの「スペハリ」や「アフターバーナー」のデキを見せられると、まだまだメガドラで作ってほしい移植ものは多いよね。今後もセガ側としては32Xでの次の完全移植ものを検討中らしいから期待できそう。みんなの希望がかなうかも？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	4	ヴァンパイア	カプコン VG	51
2	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	48
3	5	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	44
4	ー	ずんずん教の野望	セガ VG	37
5	2	スーパーストリートファイターIIX	カプコン VG	35
6	7	スナッチャー	コナミ パソコン他	30
7	8	龍虎の拳 2	SNK NEO・GEO	29
8	13	極上パロディウス	コナミ VG	28
9	6	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	27
10	9	バーチャファイター	セガ VG	25
11	12	ウルフファング	データイースト VG	23
12	3	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK NEO・GEO	22
13	ー	ダークエッジ	セガ VG	20
14	14	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	19
15	15	天地を喰らうII	カプコン VG	18
16	17	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	17
17	18	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	16
18	ー	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン	15
19	10	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	13
20	ー	ソニックウイングス2	ビデオシステム NEO・GEO	12

4 ずんずん教の野望



「バ王」でちょっと扱ったら、いきなり4位に。本当か？

13 ダークエッジ



3D格闘のはしりだったAM3研の異色作。実現は低そう？

※画面はアーケード版のものです

USER DATA 待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

長い間1位の座にいた「LUNARII」だけど、いよいよ今月発売されるね。最新のアンケート速報では、次回はスーパー32Xのソフト群が、上位を総ナメしてたみたいだから、今後はそっちも頑張ってほしいところ。年末は買いたいものが目白押し／

1位 前回2位 LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ／12月22日発売予定／9,800円／RPG／CD



378 POINTS

いよいよ発売間近！
待ちに待った「LUNARII」が、いよいよ発売されるけど、今回はシナリオもじっくり楽しませてくれそう。年末はコレだ。

2位 前回4位 ストーリー オブ トア～光を継ぐ者～

セガ／12月9日発売予定／8,800円／RPG／24M＋B・4



239 POINTS

アクションRPGの最高峰！
古代祐三率いるエインシャントが放つ期待の大作RPG。多彩なアクションの数々はヘタなゲームもかなわないほど。期待／

3位 前回3位 サムライスピリッツ

ビクターエンタテインメント／2月発売予定／8,800円／ACT／CD



174 POINTS

もうしばし待たれよ！
ちょっと発売日が延びてしまっているメガCD版「サムスピ」。移植度は満足いくものになりそうだから、しばし待て？

※上のデータのポイントは11月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	V.R.Deluxe	セガ／12月16日	145
5	6	餓狼伝説SPECIAL	ビクターエンタテイメント／2月予定	144
6	ー	イチダントア～ル	セガ／1月13日	103
7	ー	魔導物語 I	コンパイル／来夏予定	102
8	5	サージングオーラ	セガ／3月予定	95
9	9	AfterBurner Complete	セガ／1月13日	58
10	12	スーパー大戦略3（仮）	セガ／発売日未定	57
11	ー	エイリアンソルジャー（仮）	セガ／2月24日	56
12	11	メタルヘッド	セガ／2月予定	48
13	ー	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	セガ／1月20日	44
14	15	三國志IV	光栄／発売日未定	39
15	ー	ライオンキング	ヴァージンゲーム／12月9日	38

CHECK!

10 AfterBurner Complete



「スペハリ」同様完璧なデキの32X版。BGMも上デキ。

12 エイリアンソルジャー



徐々にできてきたトレジャーの最新作。ボス大行進だ！

SEGA SATURN 移植希望 USER DATA TOP20 NEXT LEVEL

セガサターンへの移植の期待作はこれだ!!

発売中の『セガサターンマガジン』でも特集しているけど、ここのところサターンの好調さを受けて、サードパーティーの動きが活発になってきたのがうれしいね。カプコン、コナミに続き、各社から一気にタイトルがあがっているぞ!! 続報に超期待!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ヴァンパイア	カプコン VG	136
2	2	スーパーストリートファイターII X	カプコン VG	61
3	4	リッジレーサー	ナムコ VG	40
4	20	バーチャコップ	セガ VG	34
5	5	ウイングウォー	セガ VG	32
6	14	シャイニング・フォース シリーズ	セガ メガドライブ他	25
7	3	THE KING OF FIGHTERS'94	SNK NEO・GEO	24
8	12	デザートタンク	セガ VG	23
9	16	ダークエッジ	セガ VG	22
10	9	ソニック・ザ・ヘッジホッグ シリーズ	セガ メガドライブ他	19
11	11	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア FC他	18
12	—	アウトランナーズ	セガ VG	17
13	10	ポリスノーツ	コナミ パソコン	16
14	—	ファンタシースター シリーズ	セガ メガドライブ他	15
15	17	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	14
16	—	豪血寺一族2	アトラス VG	13
17	—	XEXEX	コナミ VG	12
18	—	ダライアス外伝	タイトー VG	11
19	15	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	10
20	—	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン	9

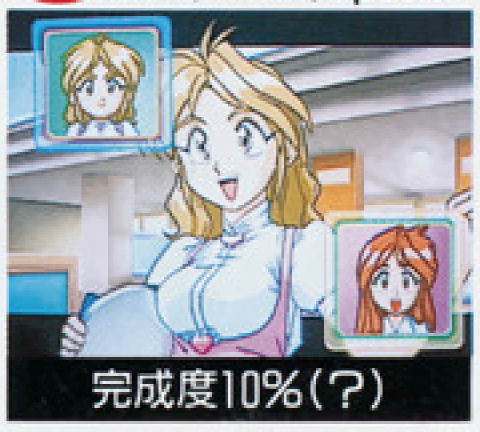
祝 X-MEN



完成度10%(?)

カプコンのセガサターンタイトルは、なんとこの12月に登場する最新作。Xを超える!

祝 アイドル雀士スーチーパイSpecial



完成度10%(?)

ジャレコが急きょ発表してきたタイトルは人気の脱衣ものの完全移植。18歳推奨つきだ。

SEGA SATURN 期待の新作 USER DATA TOP15 NEXT LEVEL

ついに発売! セガサターンソフトの人気ソフトをチェーック!!

上でも書いているとおり、ここのところセガサターンのタイトルは、もはや他機種に負けないほど急速に増殖中だ。今のところは、ちょっとタイトルが少ないけど、なかなか楽しみなタイトルが揃ってきているのは注目だぞ。ST-Vタイトルもそろそろ始動か?

1位 前回 — バーチャファイター2

セガ/発売日未定/価格未定/ACT/CD



415 POINTS

なるか!?完全移植!!
早くも話題沸騰中の人気作だけあって、前期待度もいきなりトップで登場。気になる開発情報は、P.94のインタビューに。

2位 前回2位 デイトナUSA

セガ/来春発売予定/価格未定/RAC/CD

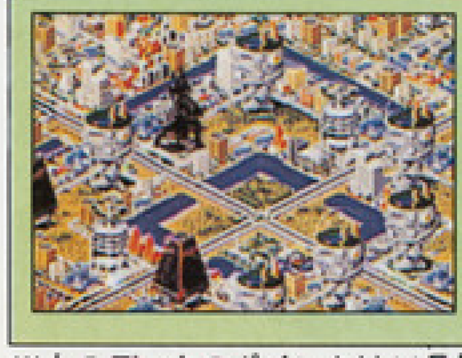


299 POINTS

急ピッチで進む開発!!
開発も本格化し、特急の速さで移植も進行中。来月になれば初級コースが完全にできあがりそうな感じだ。期待して待て。

3位 前回5位 シムシティ2000

セガ/発売日未定/価格未定/SLG/CD



126 POINTS

実写取り込みつきで移植!
ちょっとした間隙をついて3位に浮上した街創りシミュレーション。セガサターン版では実写取り込みもあるらしいぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	ブルーシード	セガ/3月予定	105
5	—	スーパーリアル麻雀PV	セガ/3月予定	102
6	4	重装機兵レイノス2(仮)	メサイヤ/発売日未定	94
7	6	ビクトリーゴール	セガ/1月予定	81
8	13	マジックナイトレイアース	セガ/発売日未定	70
9	8	バーチャレーシング・サターン(仮)	タイムワーナーインタラクティブ/発売日未定	69
10	—	パンツァードラグーン	セガ/3月予定	67
11	14	慶応遊撃隊2(仮)	ビクターエンタテインメント/発売日未定	65
12	15	A.IV.	アートディンク/発売日未定	58
13	10	三國志IV	光栄/発売日未定	52
14	11	ダービースタリオン(仮)	アスキー/発売日未定	46
15	—	新・忍伝	セガ/来春予定	36

CHECK!

5 スーパーリアル麻雀PV



早くも人気急上昇の「PV」。完全移植に期待(?)。

10 パンツァードラグーン



重厚な世界観とBGMが最高なSHT。気分はナウ○カ?

※上のデータのポイントは11月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

新作ソフトお買い得一本勝負！

BEメガドッグレース



MEGA DRIVE MEGA CD GAME GEAR ゲームギア

（12月8日～1月7日）

VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

➡ 発売予定ソフト

長い間メガドラソフトを見てきた「BEメガドッグレース」も、いよいよ今月で最後。1月8日発売の『セガサターンマガジン』創刊号では、どんな形をとるか未定だけど、そっちでもみんなの役に立ちたいな。P.114からはサターンドッグレースもやってるので必見！

このコーナーの見方

このコーナーでは、発売予定のソフトを10段階評価で評価しています。及第点は7点ぐらいを目安にしており、4人の審査員の平均オッズが高いほうが、総合評価は高いことになります。なお、テストプレイは、80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですが、P.26からの読者評価コーナー「BEメガ読者レース」を併用すれば、より効果的にソフト購入ができると思います。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
VIC…バーチャルシネマ
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

1枠　12月9日発売
ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～



DATA
●セガ●8,800円●RPG
●24M（MD）●バックアップ（4コ）
●1人プレイのみ

エイシャントの大作！

古代祐三率いるエインシャントが放つ本格アクションRPG。主人公ルオが4人の精霊を引き連れ、「銀の腕輪の者」との戦いに挑む。

難易度：難　平均オッズ：8.0

2枠　12月9日発売
ライオン・キング



DATA
●ヴァージンゲーム●7,800円●ACT
●24M（MD）●制限コンティニュー制
●1人プレイのみ

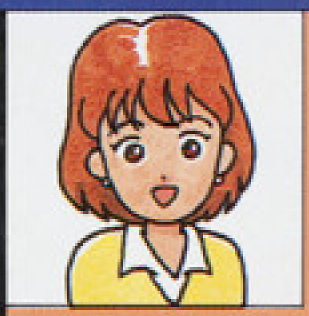
早くもゲーム化！

この夏公開されたディズニーの長編アニメ大作をゲーム化。主人公のシンバがアフリカの大自然を舞台に活躍する。全10面。

難易度：難　平均オッズ：6.75

REVIEWERS

Game Beginner Girl　青山ようこ



毎回「わかってないなぁ」なんて言葉が聞こえてきそうでしたが、初心者の方には、少しはお役に立てたでしょうか？…というわけで、青山ようこは『セガサターンマガジン』でも頑張るらしいです（笑）。

ストーリー オブ トア：9
第一印象はファンタジー風「ベア・ナックル」。キャラの動きは小気味いいし、とにかくカッコイイ。音楽は古代さんにしてはシックリきてますが、最近珍しく目新しさを感じさせてくれる1本です。ちょっとムダにアッチコッチ行くこともあるけど、効果音は迫力があってグーよ。

ライオン・キング：7
ディズニーだし～、可愛いし～…なぁんて甘い気持ちで買おうとしてはいけません。ハッキリ言って、これはムズイ。何しろ1面の最初に会う敵からして、結構イヤラシイ攻撃を仕掛けてきたりします。映画も地味だったけど、ゲームもちょっと地味かな。ディズニーマニアなら。

Foreign Game User　OLIX光治



大好きなENO先生が、デビッドボウイと一緒にアルバムを作ったらしい。このコンビは、その昔「ロウ」という名作を生んでいるだけに、新譜には期待っす。といって「イブニングスター」聴いてます、私は。

ストーリー オブ トア：8
ほとんどアクションゲーム。まるで「ベアナックル」のような爽快感が味わえる。必殺技も多いし、敵キャラも個性的だし、音楽も雰囲気出してるしで、文句なし。精霊のアイデアもいいね。特にイフリートがちょっとおバカさんなところは魅力的。でも後半の難しさは気になるかな。

ライオン・キング：8
同社ならではのなめらかアニメーションが魅力のこのゲーム。背景などの配色センスも非常にディズニー的で洗練されている。でもゲーム内容はルールこそわかりやすいものの、知らなければクリアできないタイプの仕掛けが多い。音楽のデキはいいので買ってじっくり遊びたい。

Game Mania Group　ハイローラーズ



今回は、渋谷元帥は何かと激務のために、最終回ながらお休みである。だが、P.114のサターンドッグレースには参加なさっている。ちなみに、我々ハイローラーズは、『サタマガ』でも健在だ。要注目。（ロンドン）

ストーリー オブ トア：7
キャラを操作しててこんなに楽しく思えたのは久しぶりだ。その動きがまたいいでやんの。今回は演出も魅せるモノがあるし、自由度も高くて良い。最近は、アクションRPGがなかっただけにうれしいデキだぜ。武器も豊富だが、短剣以外が結局イマイチ使えないのは難か。（作）

ライオン・キング：6
メガドラ版「アラジン」と同じヴァージンゲームと聞いて、だいぶ期待していたが、今回はちょっとおとなしい感じだ。各面とも映画にそった展開を見せるが、外国産ゲームならではの難易度の高さばかりが目立つ。デキ自体はかなりイイのだが、後半の穴落ちトラップは×。（ロ）

General Game User　ジャムおじさん



今回はいろんなところでお別れがあるみたいだけど、やっぱり「BEEP」の名前がなくなるのは、僕にとってもちょっとした事件。新しい雑誌になっても、「BEEP」魂だけは、受け継いでいきたいな。

ストーリー オブ トア：8
コマンド必殺技があること自体、もはや格闘アクションぽいこのゲーム。キャラのパターンも「ベア・ナックルII」の5倍以上があるというから、凝りようがわかるね。特に意表をついた精霊の召喚方法は◎だ。一部のボスが強すぎるのと、声の質やセーブのコピー法にはやや不満あり？

ライオン・キング：6
主人公がライオンということで、アクション的にツライものがあるが、とりあえずパズル的要素や3D面など、いろいろ見せてはくれる。だが、どれも難易度が高く、やってて快感があまりないのは残念。基本的に覚えゲーなのにコンティニューが少ないのも難。もう少しハデなら。

3枠　12月16日発売
ナイジェル・マンセル インディカー



DATA
- ●アクレイムジャパン●7,800円●RAC
- ●16M(MD)●パスワード制
- ●2人対戦プレイあり

マンセルの新境地
難易度：普　平均オッズ：5.75

アメリカ・カーレースの頂点インディ・カーレースで、ナイジェル・マンセルとなって15戦を走破する。モードは2種類あり。

最近は見た目が派手なレースものが増えて、それはそれで楽しいけど、なんかなぁ～と思っている人に！何と言ってもマンセル、しかもインディ。グラフィックは渋めだけど、奥が深い。セッティングも重要だし、それをやらないともったいない。頭を使うレースもたまには○ね。　**6**

単純化されたアーケードと深く遊べるシミュレーションの2モードが用意されているが、楽しいのはやっぱり後者。インディって(特にオーバルコースなど)セッティングが楽しいんだけど、これはかなり複雑で細かなセッティングができて良い。マンセルが時期はずれなのは残念か。　**6**

動きやスピード感はいいし、レースモノのツボは押さえてある。だが、背景はさびしいし、パッとしないのも確か。ビジュアルも粗いし、演出面も寂しいぜ。やっぱ次世代のご時勢に出るってのはキツイよな。気持ちいいんだが地味さが難。エンジン音はいいのに。惜しいぜ。(作)　**5**

ちょっと異色のレースだけど、基本的に機械のように正確な走りを続けて、勝ちにいかないとならないっていうのが魅力でもあり特徴でもある。絵は見劣りするが、やり込めば給油やタイヤ交換のタイミング1つで熱くなれるはず。2Pが少々見にくいのは難だが、好きな人なら○。　**6**

4枠　12月16日発売
ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2



DATA
- ●カプコン●7,800円●ACT
- ●16M(MD)●パスワード制
- ●2人協力プレイあり

着替えシステムが斬新
難易度：普　平均オッズ：7.0

ディズニーの人気アイドル・ミッキーとミニーが、サーカス小屋、ジャングル、幽霊屋敷などで冒険旅行を展開。全6面。

ディズニーものは案外難しい、という思い込みのある私ですが、こちらは思ったより簡単に遊べます。特にEASYにすれば、誰にでも遊べていいですね。ミスしてもその場で復活できたり、お助けアイテムがたくさん出てくるのも初心者にはうれしい配慮。じっくり遊べますよ。　**7**

基本的にスーファミの同名タイトルと同じもの。前作よりも動きが軽くなって、より遊びやすくなっているのは好感が持てる。〝仕掛けにあわせて着替える〟という遊び方や「魔界村」や「ロックマン」的な仕掛も多く、いかにもカプコン的な作りだ。このテが好きなら買いかな。　**7**

グラフィックはさすがだぜ。動きもいい。着替えシステムも楽しいし、2人だと戦略要素が増えてもっと楽しい。だが、普通の人には覚え部分が多くて難易度が高いかもな。かなりシビアな場所も2カ所ほどあるしよ。コンティニューが無限ですぐ復活できるのは救いだぜ。(作)　**7**

前作はメガドラでは出てないけど、こちらは前作よりもコスチュームが入手しやすくなってて、だいぶ遊びやすくなっている感じだね。セガのディズニーものに比べると、ちょっとキャラが似てない気もするけど、誰でも遊べるデキなのがいい。着替えシステムもなかなか遊べるよ。　**7**

5枠　12月22日発売
LUNAR-ETERNAL-BLUE



DATA
- ●ゲーム アーツ●9,800円●RPG
- ●CD●バックアップ(3コ)
- ●1人プレイのみ

RPG巨編ついに登場
難易度：普　平均オッズ：7.5

メガCDで評判だった「LUNAR」の続編。前作から数世代後、眠りから目覚めたルーシアと主人公ヒイロが活躍する。

デキはともかく、前作のノリとはちょっと違いますね。前回はわりとこじんまりとした作りで「佳作」といった感じだったんだけど、今回はいきなりスケールがデカイ！と出だしから感じさせてくれます。ちょっと難易度が高いものの、じっくり腰を据えて遊べそう。音楽も○。　**8**

ビジュアルシーンはマニアじゃない人でも楽しめそうな、なかなか凝ったデキになっていて感心。しかし戦闘シーンなどの一部は、某FFの悪影響を受けてしまっているような気も……。戦闘シーンのAIが意外と普通で使えないのはあいかわらず難。アクセスもうっとうしい？　**7**

前作同様、ゲームアーツならではの丁寧なゲームシステムが光る。セガ系RPGの中では、最もスーファミ系のRPGに近い1本だろう。CDのアクセス時間が前作よりもやや長くて、面倒なのは気になるものの、壮大さは十分。バックアップの時間表示も、なかなか使えて便利。(ロ)　**7**

さすがにシステムまわりの充実やシナリオへの力の入れようは大したものだね。ただし、力の入れすぎで、戦闘シーンなどちょっとした部分で気になる箇所もあるかな。シナリオ展開に意外と自由度がないのは賛否が出そうだけど、メガCD最後の大作の貫禄は十分。入魂の1作だ。　**8**

6枠　12月22日発売
トムキャット・アレイ



DATA
- ●セガ●7,800円●VIC
- ●CD●パスワード制
- ●1人プレイのみ

トムキャット出撃！
難易度：難　平均オッズ：6.25

F-14Xのパイロット・シャドー5となって、狂気のロシア人が乗る2機の爆撃機を迎撃に向かえ。バーチャルシネマ第4作。

好き嫌いはともかく、やはりメガCDにはこういうタイプのものが合っているんでしょうね。ゲームは基本的にはLDゲーム風なので、題材が気に入れば、誰でも楽しめるはず。ただ、最初から反応のチェックが厳しいので、初心者にはツライかも。OPの猫が可愛いので要チェック(笑)。　**6**

フライトシミュレータのメッカ(？)AT市場でも、トムキャットを題材にしたゲームは少ないんで、これは貴重かも。ゲームはアクションというよりは、LDゲームのような反射神経型。単純だが、デモだけでなくゲーム本体でも、取込み画像による動画がたっぷりで良い。設定も○。　**6**

素早く指示どおりやらなきゃいけないってのは、LDゲームに通ずるところがある。かなりシビアなタイミングが要求されるので、緊張感はバツグンだぜ。また、ビジュアルも効果的に使われててグーだ。ただし、ミスすると結構戻されるのにはゲンナリした。つれーっ。(作)　**6**

とにかく本物の映像を使っているのがシビレるね。基本的にゲームのほうは「ああしろ、こうしろ」っていうのをこなす内容なんだけど、ミサイルの弾数制限がいきなりシビアなのはツライかも。普通のLDものより遊べるが、何度もやってると、使い回しも目立って残念？　**7**

7枠 発売中(12月3日発売)

スペースハリアー



DATA
●セガ●4,980円●SHT
●16M(32X専用)●無限コンティニュー制
●1人プレイのみ

往年の名作を完全移植！

難易度 普　平均オッズ 7.25

体感ゲーム第2弾として1985年に登場した同名ゲームを細部に至るまで完璧に移植。全18面。途中からのコンティニューあり。

古いゲームの移植というと毎回「いまさら〜ですか？」と思いつつ「やっぱり面白いなぁ」となるのですが、今回もご多分にもれず、でした。やはりどんなに古くなってしまっても、先駆けモノにはそれなりのパワーと面白さがあるのですね。若いユーザーには特にやってもらいたい1本。 **7**

久しぶりに遊んだら、結構苦戦してしまった。とりあえず移植度はほぼ完璧。ゲーセン版との違いは、ほとんど見あたらない。そういう点ではすごいが、個人的には「ハリアー3D」とかのヘンさも好きだったので、素直すぎてちょっと物足りない。死ぬほどハリアー好きな人は買い。 **6**

こりゃ本物!! どこから見ても本物感覚。これが「スペハリ」の魅力だ。でも、これは逆に言えばゲーム自体は古いスタイルの3Dシューティングだってこと。この作品に思い入れがある人なら買いだけど、今のユーザーから見るとちょっと古臭いのかも。個人的には好き。(ロ) **7**

この移植を待ってた人も多いだろうけど、32Xを使えばここまで完璧にできるのかと感動してしまった。僕もこのゲームはだいぶやり込んだけど、僕の記憶ではBGM、各ステージの演出、敵の動きなど、どれもまったく同じと言える。新要素などはないが、僕はこれで32Xを買うよ。 **9**

8枠 発売中(12月3日発売)

DOOM—ドゥームー



DATA
●セガ●7,800円●SHT
●16M(32X専用)●無限コンティニュー制
●1人プレイのみ

酔うほどになめらか

難易度 普　平均オッズ 7.5

パソコンなどで好評だったidソフトウェアのシューティングゲームを移植。突如異変の起きた基地内で、迫り来る敵を倒せ。

よくあるガンシューティングと思ったんだけど、一概には言えないみたい。いくつもの要素が楽しめて、なのに操作上やるべきことは少ない優れモノ。ガンものなのに照準の合わせはアバウトでいいとか、毒の沼地でダメージを受けたりとか……。初心者からマニアまでOKですよ。 **8**

AT版が出た時には乗物酔いしてしまう人が続出してた話題作だけど、この移植もなかなかのデキ。とにかくこれほどの迫力と緊張感は、ほかのゲームじゃ味わえない。ただし3Dモノで遊ぶと必ず迷子になってしまう人にはツライかも。一応マップはあるけど、ただの目安だからね。 **7**

3Dモノは熱いぜ。特にこのゲームはシステムも単純なので、迷路探索に集中できるし、敵の出現もいいアクセントになってる。おまけに敵のショッキングな死に様が楽しくてついつい接近して殺しちまう。窓や壁ぎわから狙えるのも熱い。これで32Xを買ってもいいぞ！(作) **8**

システム的にはパソコン版とほとんど同じだね。マップ構成もうまく、意外と単純にできてるので、ついついやり込んでしまうデキだ。クリア時間も適度だし、1度クリアしても隠し部屋があるから何度も楽しめる。リアルタイムでいつ敵がくるかという緊張感も○。試す価値ありだ。 **7**

9枠 発売中(12月3日発売)

STAR WARS Arcade(スター・ウォーズ アーケード)



DATA
●セガ●8,800円●SHT
●24M(32X専用)●制限コンティニュー制
●2人協力プレイあり

Xウイングで出撃せよ

難易度 難　平均オッズ 6.5

AM3研がMODEL1を使いこの春リリースした、3Dシューティングの移植。Xウイングに搭乗し、デススターを破壊せよ。

ゲーセンでやった時は、とにかく難しくて、1分も続かなかったこのゲーム。32X版もアーケードモードはやっぱりムズイのですが、やや簡単なモードも用意されているのはウレシイな。2Pでウマイ人と組めばかなり進めるのもいい配慮です。でも、ちょっと展開が単調かな？ **7**

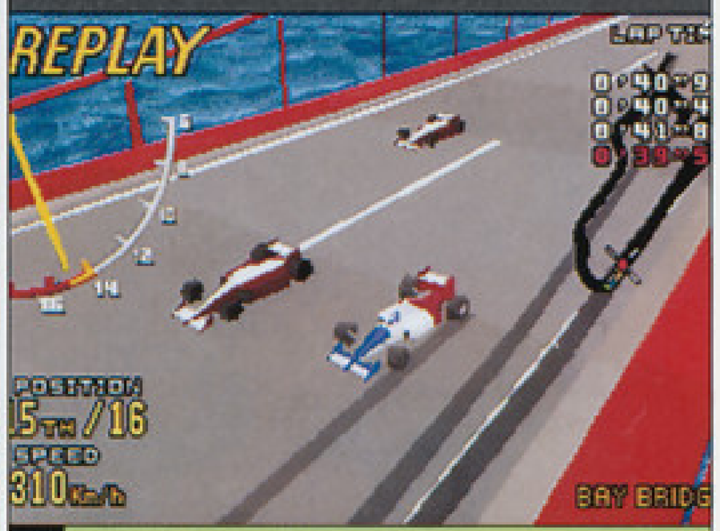
ゲーセン版では使えなかったYウイングが使えることは、スターウォーズファンには無条件でうれしい。演出やオブジェクトデザインも悪くはない。ただし、突然難しくなる難易度設定には疑問を感じるなぁ。ミッション前のセリフも、たった1つぐらいしかなくて少々ガッカリ。 **6**

32Xのパワーを最も感じる一作。よく見りゃ細かな違いがあるものの、今年の春出たばかりのMODEL1のゲームがここまで移植できるのはスゴイ。ただプレイ時間が短めなので、一度クリアした後で再び楽しめるかどうかは疑問。難易度は高めなので、2Pがオススメ。(ロ) **7**

もともとゲーム自体よりも、挿入される演出がマニア心をくすぐっていたゲームだが、この32X版ではセリフを含め、そうした部分がかなりカットされているのがツライね。敵もワンパターンで個性がないし、撃墜ノルマも多すぎ。フリーだったコンティニューに制限があるのも×。 **6**

10枠 12月16日発売

V.R.Deluxe(バーチャレーシング デラックス)



DATA
●セガ●8,800円●RAC
●24M(32X専用)●バックアップ(1コ)
●2人対戦プレイあり

待望のバックアップつき！

難易度 普　平均オッズ 7.5

アーケードの名作「V.R.」をパワーアップ移植。メガドラでできなかった秒間20コマの動きと新コースなどを実現。全5コース。

メガドラ版に比べて、だいぶ見ばえは良くなっていますね。でも、ついこの間騒いでいたメガドラ版から、すぐにこれが出るのは、ちょっと釈然としない人が多いかも……。断然デキは良くなっているんだけど、ちょっと新鮮味に欠けるかなぁ。でも、観覧車が動くのはビックリ。 **7**

もっとゲーセン版に近づくのかなと期待していたら、メガドラ版のグレードアップ版という感じだった。新コースなどは確かによくできてはいるんだけど、対戦で遊ぶとイマイチ燃えられないのは飽きたせいかな？新車種も悪くはないが、イマイチハマれるものもないなあ。 **7**

メガドラ版「V.R.」を買って満足した人、もしくは買うかどうか躊躇してた人には"買い"でしょう。今回はベストタイムの記録保存ができるので、さらにタイムアタックが盛り上がることウケアイ。見た目は次世代機ソフトより劣るけど、ゲーム性なら32Xでも十分イケるぜっ!!(ロ) **8**

もしもメガドラ版がなければ、文句なく10点のデキ、というぐらいよくできてる。新コースの1Pも燃えるけど、完走後のリプレイ画面のカッコ良さときたら、本当に見入ってしまうほど素晴らしい。とりあえずコレクションで揃えるけど、やっぱりちょっと引っかかりもある？ **8**

11枠 12月9日発売 サムライスピリッツ



DATA
- ●タカラ●4,800円●ACT
- ●4M(GG)●制限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

天草様も登場します

「餓狼スペ」に続きNEO・GEOで人気の剣術格闘ゲームがGGにも登場。覇王丸、ナコルルら、9人の剣士が戦いを繰り広げる。

難易度 普　平均オッズ 6.75

先月の「餓狼スペ」に引き続き、驚異の(笑)移植ですね。今回も「ホントに2ボタンで大丈夫？」と思いましたが心配無用でした。ネオジオ版にはない、これはこれなりの楽しさがあるんですよね。完全移植ができないならこうしてしまおう…と割り切ったあたりのバランスも絶妙(ぜつみょう)！ **7**

画面の色使いがいいのか、なかなか画面の雰囲気がいい。動きも含めて、キャラクターをゲームギア向けにうまくデフォルメできてるし、前回の餓狼伝説といいなかなか移植度は高い。まあ問題は、無理に見にくい画面で、今どきこのゲームで遊びたいかってこと。ちょっとねぇ……。 **5**

操作性や動きから言うと「餓狼スペ」のほうが気持ち良かった。しかし、こっちもビジュアルはあるわ必殺技は完璧だわで、完成度が高い。対COMが少々外道(げどう)なことをしてくるが、許せる範囲だ。それにしてもGGでよくここまでやったという感じだ。持ってて損はないデキだぞ。(作) **8**

「無謀」なんて意見もあるけど、これはこれでお手軽に楽しめていい感じだ。操作自体も簡単だし、細かい背景や、キャラの描き込みも「よくやるなぁ」というぐらい気合いを感じる。削られたキャラも、まあ妥当(だとう)なところかな。でも容量不足のせいで2P対戦がないというのは残念。 **7**

12枠 12月16日発売 ぷよぷよ通(2)



DATA
- ●コンパイル●3,800円●PUZ
- ●4M(GG)●無限コンティニュー制
- ●2人(4人)通信対戦プレイあり

なんと4人対戦も可能？

アーケードやメガドラでもおなじみの「ぷよ通(2)」が、GGにも移植された。32人の対戦相手を前にアルルが再び立ち向かう。

難易度 普　平均オッズ 7.25

今や一家に1ぷよというくらい、ぷよを持っている人は増えたけど、やはりGG用も持っていたいですね。あいかわらず、いつでもどこでもすぐに遊べるゲームですし。で、「通」になっていろいろなものが入ったと感じるけど、ぷよの単純な楽しさはそのままなので安心。デキも良好。 **8**

前回のなぞぷよといい、やたら画面がキレイで技術を感じる。逆に、なんで他社ではここまでできないのかと疑問に思うほど。遊んだ感覚もメガドラ版にかなり近く、移植としては文句なし。まさにGG向けのソフトなので、ユーザーはぜひ1本買っておきたいソフトだね。 **6**

グラフィックやゲーム部分の移植度に関しては、GGの性能を考えると合格点。だがしかぁーし!!「やったなぁ～」をはじめとした肝心のボイスがすべてカットされているのはぷよファンにとっては悲しすぎる。CPUを含めた4P対戦ができるのは面白いんだけどね……。(ロ) **7**

基本的にルールやモードはメガドラ版と同じだけど、GG版にはメガドラ版になかった4P対戦(※COMを含むけど)があるのがポイント高いね。グラフィック的にも「アルルのルー」以上に、さらに洗練(せんれん)されてるのが○。でも、2手先のぷよが、ちょっと見にくいのは難と言えば難。 **8**

13枠 12月16日発売 魔法戦士(マジックナイト)レイアース



DATA
- ●セガ●4,800円●RPG
- ●4M(GG)●バックアップ(3コ)
- ●1人プレイのみ

マジックナイト現る

講談社「なかよし」で連載中のCLAMPの人気漫画をゲーム化。異世界セフィーロに到着した3人が、力を合わせて戦う。

難易度 普　平均オッズ 5.5

原作がかなり細かく描き込まれているので、絵が心配でしたが、うまいデフォルメで一安心。ただ、ゲームそのものは、ちょっと納得いかないかも。ゲーム性がはっきりしない、かと言ってストーリーやグラフィック重視でもないし……。ファンにはかえって不満が残る感じかなあ。 **6**

このキャラのセンスには好みが分かれるだろうが、ゲームのほうは意味があるのかないのかわからないイベントが多く、敵も不明なものが多い。とにかく、全体的につかみどころがない感じだ。システム的には新しい試みが見られるものの、どれもあまり効果的と思えないのが残念。 **5**

歩いて戦っての繰(く)り返しなので、いいかげんアキる。イベントもイマイチだし、話も原作をはしょりすぎてて、なんだかよくわからん。戦闘シーンでは、新しいことをやろうって気持ちはわかるが、消化されてない感じだしな。結局キャラゲーで、ファン向けなのがツライぜ。(作) **4**

少々テンポが遅い気もするが、結構遊べるデキなんじゃないかな？　原作にも出てくる2等身キャラなので、画面上ではあまり違和感(いわかん)はないけど、ファン以外の人にはちょっとねぇ。話のほうは原作にないシナリオなので、ファンの人にも大丈夫。スロットバトルはまあまあかな。 **7**

fromBE メガ編集部

今月は年末を前にして、各機種とも粒揃いなラインナップになってくれたね。セガサターンもいいけど、メガドラにはスーパー32Xといった強力なパートナーが登場したので、まだまだ頑張ってくれるかな。

もちろん、来月以降のMD、GG情報は、『セガサターンマガジン』でもフォローするから安心するように。来年は新雑誌で会おうね。

今月の最高オッズソフト

平均オッズ 8.0

ストーリー オブ トア

青山ようこのオススメは…

ストーリー オブ トア

今月も結構多くて大変でしたね。で、オススメですが「トア」でしょうか。シュミに走ると「スペハリ」はやっぱ楽しいので特に若い子に。「LUNAR」ファンは、やっぱ当然買いですね。「サムスピ」と「ぷよ通」はGGユーザーは買いでしょう。

OLIX光治のオススメは…

ストーリー オブ トア

スーパー32Xがついに発売。今回は評価にも加わってきたけど、今月は普通なラインナップで、可もなく不可もなくといったところかな。逆にメガドラで、「ライオンキング」、「トア」あたりを私は買いたい。どっちもじっくりやり込みたくなるゲームだよ。

ハイローラーズのオススメは…

V.R.Deluxe

メガドラなら「トア」、メガCDは「LUNAR II」、スーパー32Xなら、「V.R.」や「DOOM」、GGは「ぷよ通」や「レイアース」あたりがオススメかな。でも、ちなみに32XとGGに関してはどれを買ってもOK。この調子で行こうぜ。(ロ)

ジャムおじさんのオススメは…

スペースハリアー

ここで書くのも最後になるけど、最後にスーパー32Xなんて、いいものに巡り逢えてよかったって感じだね。今月の中では、おじさんは断然「スペースハリアー」をオススメ。他では「トア」と「LUNAR II」もキープ。また来年も期待！



読者参加型企画

BEメガ 読者レース

BEメガでは最後の読者レース。続きは『セガサターンマガジン』で。

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

Vol.46 MEGA DRIVE MEGA CD and GAME GEAR

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのメガドラおよびゲームギアソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は1月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

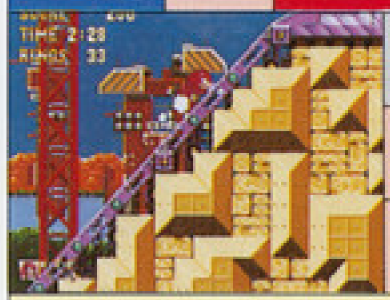
※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	ソニック＆ナックルズ	ACT	9.52
2	6	幽☆遊☆白書～魔強統一戦～	ACT	9.271
3	3	ラングリッサーII	SLG	9.1213
4	1	ファンタシースター　千年紀の終りに	RPG	9.0514
5	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編	TAB	8.9848
6	16	ロードモナーク～とことん戦闘伝説～	SLG	8.9791
7	4	シルフィード	SHT	8.9517
8	7	ぷよぷよ	PUZ	8.8985
9	9	アドバンスド大戦略ードイツ電撃作戦ー	SLG	8.8933
10	8	ゆみみみっくす	ADV	8.8901
11	10	モンスターワールドIV	ACT	8.8875
12	11	夢見館の物語	VIC	8.8469
13	5	うる星やつらディア マイ フレンズ	ADV	8.8405
14	13	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8297
15	15	ガンスターヒーローズ	ACT	8.8222
16	14	ウイニングポスト	SLG	8.814
17	18	シャイニング・フォース	RPG	8.7881
18	20	ガントレット	A・RPG	8.7833
19	19	バーチャレーシング	RAC	8.7578
20	22	ダイナブラザーズ2	SLG	8.7556
21	21	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.7548
22	25	バトルマニア大吟醸	SHT	8.7131
23	24	テクモスーパーボウル	SPT	8.7027
24	23	シャイニング・フォースCD	RPG	8.697
25	17	ダイナマイト ヘッディー	ACT	8.6903
26	12	ハイブリッド・フロント	SLG	8.6881
27	30	ペブルビーチの波濤	SPT	8.6562
28	28	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.651
29	26	タントア～ル	ETC	8.6428
30	29	サンダーホーク	SHT	8.6232
31	27	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.6216
32	31	ラングリッサー	SLG	8.602
33	34	フラッシュバック	ACT	8.6
34	32	THUNDER FORCE IV	SHT	8.5937
35	36	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.5931
36	38	信長の野望・覇王伝〈MEGA-CD版〉	SLG	8.5714
37	35	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5692
38	37	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	A・RPG	8.5511
39	39	ダンジョンマスターII スカルキープ	RPG	8.551
40	40	スラップファイト	SHT	8.5391
41	42	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5265
42	43	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.522
43	41	ストリートファイターIIダッシュプラス	ACT	8.5125
44	47	雀皇登龍門	TAB	8.5
45	45	シャイニング・フォースII ～古えの封印～	RPG	8.4722
46	46	マイト・アンド・マジックIII	RPG	8.4719
47	33	魂斗羅 ザ・ハードコア	ACT	8.4615
48	44	三國志III	SLG	8.4567
49	50	ぽっぷるメイル	A・RPG	8.4292
50	49	Jリーグプロストライカー	SPT	8.4097
51	48	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	ACT	8.3909
52	51	武者アレスタ	SHT	8.3661
53	53	レンタヒーロー	A・RPG	8.3535
54	52	V・V(ヴイ・ファイヴ)	SHT	8.3283
55	54	レッスルボール	SPT	8.3262
56	55	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3219
57	58	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	RAC	8.3181
58	56	スーパーストリートファイターII	ACT	8.3163
59	57	THUNDER FORCE III	SHT	8.3048
60	59	仮面ライダーZO	ADV	8.3
61	74	大航海時代II	SLG	8.3
62	60	ナイトトラップ	VIC	8.2825
63	—	ジュラシック・パーク(CD)	VIC	8.2727
64	62	アラジン	ACT	8.2634
65	61	太閤立志伝	SLG	8.2631
66	64	ふしぎの海のナディア	ADV	8.26
67	63	アリシア ドラグーン	ACT	8.2579

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介 最後に1位を取ったのはやはりこいつ。MD最後のシリーズだ！

1着 前回— ソニック＆ナックルズ



セガ／'94・10・18
7,800円／ACT／18M

全投票平均点 9.52
本誌の平均点 8.0

カートリッジの形にも驚いたが、「2」はともかく「3」との合体で、あそこまで中身が変わるとは！　特にナックルズでやると、「3」のマップも絶妙に変えられているのがスゴイし、ナックルズ自身の魅力もすごくある。1度こいつでプレイすると、もう他のキャラは使えないほどイカスぞ。今度ばかりは何度もじっくり遊びたくなる最高のデキだ。(栃木県・川上俊宏・18歳)これはもう最高に良い。「3」は思ったほど面白くなかった…なんて歯がゆい気持ちを一気に吹き飛ばすデキだ。「2」と合体させてもセーブができないのは残念だが、それを補ってあまりある1本と言える。(茨城県・中谷和弥・16歳)ソニックやナックルズのしぐさ、フィールドのグラフィック、マップ配置などすべてが「ソニック」的なというツボをビシビシついていて、ファンにとっては至福のプレイ状態が味わえる。これは間違いなく現時点のジャンプアクションの到達点であろう。(京都府・田中圭一・21歳)さらにマップが広くなり、「ソニック」上級向けになってしまっているのはしかたがないが、さらに新しいアイデアや細かな仕掛けが随所に散りばめられていて、まったく飽きないデキに仕上がっている。最後に総集編的なボスが出てきたり、大団円的な終わり方も良い。単品で見ると、それぞれ不完全的でナニだが、久しぶりに満足できる1本だと思う。(東京都・小島正義・19歳)★とにかく「3」を数倍楽しめて、満足させる内容だったのが勝因か。生みの親の中裕司氏も取りたいと言っていた読者レース1位に、感慨もひとしおかな。次は次世代機で登場か？

○対抗馬紹介 「対抗」には、ちょっと意外な2本が登場。好きな人には◎？

63着 前回— ジュラシック・パーク

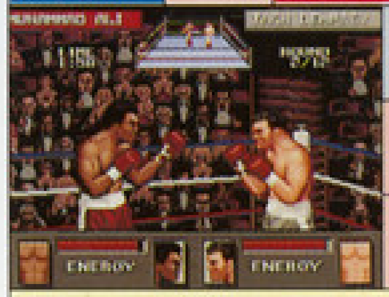


セガ／'94・9・30
7,800円／VIC／CD

全投票平均点 8.2727
本誌の平均点 6.75

とにかくリアルタイムなので、オチオチしてるとやられるのがちとツライ。ゲームのほうも最初から行ける場所が多くて、何から手をつけていいかわからない不親切さもある。でも、ちゃんと日本語メッセージで解説が入ってくれるのはうれしい配慮。映画のイメージに比べると、やや絵が粗いのは残念だが、じっくり島内を探索するのは結構楽しい。恐竜博士も◯。(千葉県・藤田健太)恐竜に食われる音がとにかくスゴすぎる！　これは、推奨年齢が必要かも(笑)。(福岡県・山下大輔・20歳)
★映画とひと味違ったパラレルパーク。勉強にもなる？

91着 前回— グレイテストヘビーウェイツ



セガ／'94・5・27
7,800円／SPT／16M＋B・2

全投票平均点 8.1
本誌の平均点 5.75

見た目こそ前作に似ているが、今回は体の大きさなどを決められたり、それに合ったスピードの選手が作れたりして、前作とは比べものにならないほど面白い。でも、パンチの強弱があいかわらず少なく、ボコボコにしてもバンバン打ち返してくる敵がいるのは超ムカツキ。また、基本的にキャラパターンが少なくて単調だし、全試合終わると作った選手が使えなくなるのも難点。歴代チャンプもイカスが、マイケル・バッファーの選手紹介はもっとイカス。次回作も作って。(千葉県・金子太郎・20歳)
★利き腕制がないのは残念だけど、歴代チャンプには涙？

上位オッズ表寸評 最後に大波乱！PS7連覇ならず!!

まずは、BEメガ最後の首位争奪戦の結果からだ。注目はなんといっても、「PS～千年紀の終りに～」が史上初の7カ月連続1位を達成するかどうかだったが、最後の最後になんと「ソニック&ナックルズ」が高オッズで1位を奪取／「PS」は他2本にも抜かれ、残念ながら栄冠は逃した。だが、1位になった回数記録9回は史上最多。1年近くの健闘を称えたい。まだまだ大混戦の続きそうな首位争いの行く末は『セガサターンマガジン』で引き続き続行予定だぞ／

●その他欄外 まさにアメリカン？

144着 前回— WWFロイヤルランブル



アクレイムジャパン／'94・3・25
8,900円／SPT／16M

読者 7.8461
本誌 6.0

弱いキャラ、へボい技、情けない声、連打がメインでゲーム性に欠けるなど、不満だらけ。反則技は気持ちいいが、登場レスラーの半分はWCWに移籍してしまってるのが、ちょっと……。マニアは必見？(埼玉県・佐々木信二・20歳)

【場外馬券場1】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果から。前回初登場した時の「モータルコンバットII」のオッズは、8.0384だったが、これに一番近い予想をしてくれたのは福島県の関根政幸くんだ(8.0392)。関根くんにはソフト1本送るぞ。待っててね。

○対抗単穴馬紹介 CDの期待作はちょっと不振気味？ ツメがイマイチ。

167着 前回 — キャプテン翼



テクモ／'94・9・30
7,800円／SPT／CD

全投票平均点	7.64
本誌の平均点	6.75

いくらアニメと同じ声優を使っているとはいえ、ロパクすらしない紙芝居風のビジュアルシーンやファミコン版と変らない試合画面など、使い回しが多く、後半は見飽きてくる。文字がひら仮名ばかりなのも難。(東京都・松田剛・19歳)題材は古いが、ゲームシステムは完成されたものだし、試合中のスピード感はシリーズ中一番だと思う。ただし、CDの読み込みが非常に多くて長く、音もイマイチなのは残念。シナリオモードのデータが名勝負モードに反映されないのも×。(高知県・久米浩明)
★CDのノウハウはこれから？ヨーロッパ編がないのも×。

206着 前回 — バトルコープス



ビクターエンタテインメント／'94・9・30
8,000円／SHT／CD

全投票平均点	7.4
本誌の平均点	7.25

「サンダーホーク」のロボット版ということで買ったが、期待ハズレ。普通にやってても2時間はかかるし、やることも破壊／破壊／破壊／とワンパターン。値段は高いし、すぐに飽きるしと、海外ゲーの悪いトコばかり目立つ1本。(山形県・横山和也・17歳)操作が複雑、読み込みが遅い、ミッションがどれも同じようと、イマイチ面白さがない。地上戦になって攻略の幅も狭くなってるし、地道な作業の繰り返しで爽快感もない。ムズイわりにコンティニューが1回というのも疑問。(奈良県・福島利明)
★マニア受けしそうなロボットもの。やや不親切かな？

●単穴馬紹介 ちょっと古い作品がそろって登場。賛否ありの「単穴馬」だ。

221着 前回 — スター・ウォーズ レベル・アサルト

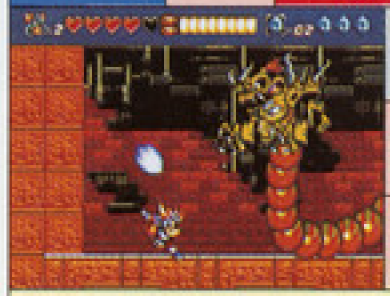


ビクターエンタテインメント／'94・9・22
8,800円／SHT／CD

全投票平均点	7.2941
本誌の平均点	6.5

色数が少ないとはいえ、パソコン版をやってなければ十分に雰囲気は楽しめると思う。ただし、背景の当たり判定がわかりづらいのは問題。慣れないと訓練は難しいし、映画の懐かしさにつられて買うと、痛い目に合うかも。(群馬県・関浩昭・23歳)とにかくデモシーンとオープニングのカッコ良さは一見の価値あり。ゲーム部分はステージごとに視点が変わって面白いが、白兵戦の敵の出現がワンパターンだし、グラフィックが粗いのは致命的。一度やるともう飽きるかも。(滋賀県・蓑田隆行)
★ゲームよりもデモが主体？ もう少し絵がキレイなら。

311着 前回 — スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2

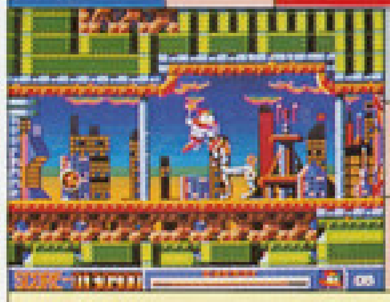


コナミ／'94・9・23
8,800円／ACT／8M

全投票平均点	6.5
本誌の平均点	6.5

違う、何かが違う。前作「ロケットナイト・アドベンチャー」をやったことがある人なら、絶対にそう思うはずだ／ 剣探しや、操りにくいロケットアタック、キャラの動きなど、どれも違う。「ロケットナイト」はこんなゲームではないはずだ。それともう1つ、スーファミ版のためかどうかは知らないが、スパークスターの顔を変えたのは絶対失敗だ／(熊本県・伊藤誠一・21歳)ザコやボスの種類が少なく、なんか物足りない感じ。話もなんか勝手に進む感じで意味不明だ。(大阪府・坂田二郎)
★お手軽だけど、印象薄？ 容量も少々ムリがあった？

312着 前回 — タイムドミネーター



ビック東海／'94・3・25
7,800円／ACT／8M

全投票平均点	6.4545
本誌の平均点	5.75

基本的に「ソニック」っぽいゲームだが、どの面も単調ですぐに飽きてしまう。アミダくじステージや、タイムトライアルなどは面白いんだけど、記録が残せないのは、やっぱり残念。「2nd」に期待!?(青森県・小林力衛・17歳)各面のトラップや展開など、全体的に平凡すぎて面白くない。もっと変わったトラップがほしかったところ。(愛媛県・小西功吉・20歳)ゲーム内容が単調で、エンディングまで時間がかかるのは難点。それ以外は、キャラとかも味があっていいのに。(千葉県・中田浩一・17歳)
★やっと登場した1本。エンディングには泣けるぞ？

331着 前回 — ドラゴンスレイヤー 英雄伝説



セガ／'94・9・16
8,800円／RPG／16M＋B・3

全投票平均点	6.3
本誌の平均点	6.0

この作品自体だいぶ古いゲームだが、シナリオはとてもいいので、普通のRPGがしたい人にオススメ。中盤まではお金が貯まらず結構ツライが、レベルが上がるとステータスが最大に戻るなど、システム的には親切。意味のない場所に落ちてる強力な武器や防具と、どこでもセーブは○。(宮崎県・中嶋道弘)キャラが大きくなって見やすいのはいいが、フィールド移動時にカクカクしたり、戦闘画面の処理が遅かったりと不満も多い。もう少しなんとかしてほしかった。(岐阜県・加納晋史・27歳)
★パソコン名作の移植。今風のアレンジもほしかった？

場外馬券場 馬主の声

●ポリゴンで描いたような顔をしている友人のSは「バーチャファイター3」のモデルになりたいと、いつも静かに語る。(福井県・猪坂尚之・15歳)
●こんなことをするやつはいないだろうが、メガアダプターにスーパー32Xを差したら、いったい高さは何cmになるんだろう。(北海道・佐藤誠・19歳)
●「爆伝」のPCエンジン版は、どう評価されてるのかとても気になる。(長野県・永原隆雄・20歳)
●今のところ、12メガのソフトにク○ゲーはないぞ(たぶん)。(大阪府・酒井裕志・17歳)
●サンソフトも「パソコ」でやっと素直になったなと思う(パッケージの箱)。(千葉県・福島宗昭・18歳)

【場外馬券場2】お次の発表は、先月6着で初登場した「幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜」の着順予想の結果だ。順位のほうは意外に伸びた感じだったが、予想屋コンビが見事にハズしたせいもあって、正解者はたったの8人だった。というわけで、BEメガ最後の大抽選の結果、ソフト当選者は神奈川県・吉岡信夫くん、山口県・渡辺健二くん、東京都・磐田美智子さんの3名に決定だ。おめでとう。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
68	65	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2486
69	67	ファイナルファイトCD	ACT	8.2309
70	68	スタークルーザー	ADV	8.2225
71	166	エアーマネジメントII〜航空王をめざせ〜	SLG	8.2142
72	70	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2131
73	71	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2095
74	69	騎士伝説	SLG	8.2083
75	72	プロフットボール	SPT	8.2
76	78	PGAツアーゴルフII	SPT	8.1935
77	75	マーブルマッドネス	ACT	8.19
78	66	ドラゴンズ リベンジ	PIN	8.1864
79	76	デビスカップ	SPT	8.1818
80	82	デビルクラッシュMD	PIN	8.1818
81	77	アイラブ ミッキー＆ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1708
82	79	提督の決断	SLG	8.1551
83	88	NBA JAM	SPT	8.147
84	73	Jリーグプロストライカー2	SPT	8.1437
85	80	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.1426
86	81	バトルマニア	SHT	8.1381
87	85	新創世記ラグナセンティ	A・RPG	8.125
88	83	デザートストライク 湾岸作戦	SHT	8.1206
89	86	ナイトストライカー	SHT	8.1134
90	89	鋼鉄帝国	SHT	8.1093
91	—	グレイテストヘビーウェイツ	SPT	8.1
92	100	モータルコンバットII 究極神拳	ACT	8.0952
93	87	NFLフットボール'94	SPT	8.0909
94	91	スーパー大戦略	SLG	8.0844
95	90	重装機兵レイノス	ACT	8.083
96	96	幻影都市 —ILLUSION CITY—	RPG	8.0755
97	94	チェルノブ	ACT	8.0712
98	84	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0696
99	103	モータルコンバット完全版	ACT	8.0681
100	93	スーパーモナコGP	RAC	8.0679
101	95	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.0586
102	98	ザ・スーパー忍	ACT	8.0502
103	97	球界道中記	SPT	8.0484
104	102	エクスランザー	SHT	8.043
105	101	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	8.0303
106	104	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.0212
107	109	大航海時代	SLG	8.0197
108	105	ダイナブラザーズ	SLG	8.0063
109	99	遥かなるオーガスタ	SPT	8.0
110	110	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史〈MEGA-CD版〉	SLG	8.0
111	111	慶応遊撃隊	SHT	8.0
112	118	ウイング・コマンダー	SLG	8.0
113	125	FIFAインターナショナルサッカー	SPT	8.0
114	107	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	7.9979
115	123	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	7.9929
116	92	真・女神転生	RPG	7.9902
117	106	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9893
118	113	ザ・スーパー忍II	ACT	7.9884
119	112	ロードブラスターFX	RAC	7.9861
120	115	戦場の狼II	ACT	7.9828
121	114	ノスタルジア1907	ADV	7.9811
122	116	タイムギャル	ACT	7.9669
123	120	アウトラン	RAC	7.9586
124	136	プロホッケー	SPT	7.95
125	108	NFLプロフットボール'94	SPT	7.9411
126	122	デビルズコース	SPT	7.9411
127	119	F22インターセプター	SHT	7.9384
128	126	テクモスーパーNBAバスケットボール	SPT	7.9375
129	124	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9372
130	127	三國志II	SLG	7.9347
131	121	ベア・ナックルII	ACT	7.9327
132	128	シャイニング＆ザ・ダクネス	RPG	7.9266
133	129	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9152
134	130	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール	VCS	7.9111
135	117	ロード・ラッシュII	RAC	7.9
136	131	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.9
137	132	鮫／鮫／鮫／	SHT	7.8962
138	133	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8866
139	134	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.875
140	135	バハムート戦記	SLG	7.87
141	137	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8597
142	138	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8571
143	144	聖魔伝説3×3EYES	RPG	7.8533
144	—	WWFロイヤルランブル	SPT	7.8461
145	143	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.8305
146	145	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8262
147	141	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8226
148	147	ロボコップVSターミネーター	ACT	7.8181
149	142	サンダーストームFX	SHT	7.8171
150	140	修羅の門	SLG	7.8153
151	149	メガロマニア	SLG	7.8045
152	146	ランパート	SLG	7.8

オッズ表C

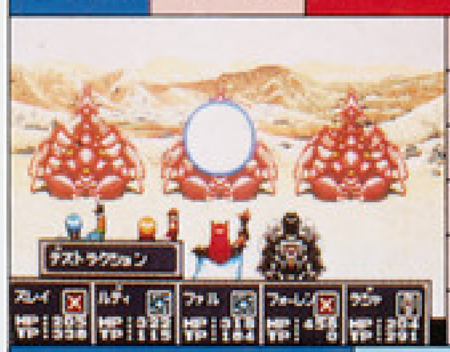
※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
153	148	アイルトン・セナ スーパーモナコGP II	RAC	7.7931
154	139	パノラマコットン	SHT	7.7866
155	152	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7824
156	151	ツインクルテール	SHT	7.7815
157	153	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7721
158	150	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	7.7711
159	160	ジャングルストライク 受け継がれた狂気	SHT	7.7222
160	154	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7213
161	155	ソーサリアン	A・RPG	7.7139
162	156	アフターバーナーII	SHT	7.7101
163	157	ジャガーXJ220	RAC	7.7079
164	168	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	SPT	7.6603
165	159	ゴールデンアックス	ACT	7.6567
166	158	マイクロコズム	SHT	7.653
167	—	キャプテン翼	SPT+SLG	7.64
168	169	マクドナルド 〜トレジャーランド・アドベンチャー〜	ACT	7.6346
169	162	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6341
170	163	バリ・アーム	SHT	7.6274
171	161	F1サーカスMD	RAC	7.6229
172	164	大魔界村	ACT	7.6219
173	165	コラムス	PUZ	7.6106
174	186	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	RPG	7.6086
175	170	グランドスラム	SPT	7.5816
176	167	ゼロウィング	SHT	7.5764
177	174	ロード・ラッシュ	RAC	7.5643
178	175	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5471
179	173	ダライアスII	SHT	7.5461
180	193	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	7.544
181	171	コラムスIII 対決! コラムスワールド	PUZ	7.5384
182	198	バンパイア キラー	ACT	7.5365
183	176	乱世の覇者	SLG	7.5352
184	177	CRYING 〜亜生命戦争〜	SHT	7.5271
185	178	ソーサルキングダム	RPG	7.521
186	179	空牙	SHT	7.5176
187	172	ドラゴンボールZ 武勇烈伝	ACT	7.5163
188	180	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5115
189	184	紫禁城	PUZ	7.4962
190	182	スピードボール2	SPT	7.4927
191	185	ピットファイター	ACT	7.473
192	188	PULSEMAN	ACT	7.4705
193	200	サイドポケット	TAB	7.4705
194	187	エレメンタルマスター	SHT	7.4689
195	183	クルードバスター	ACT	7.4647
196	191	チキチキボーイズ	ACT	7.4545
197	192	デビッド・ロビンソン バスケットボール	SPT	7.4482
198	194	レミングス	PUZ	7.439
199	196	ジノーグ	SHT	7.4228
200	195	スイッチ	ETC	7.4191
201	199	グレイランサー	SHT	7.418
202	197	2020年スーパーベースボール	SPT	7.409
203	181	ドラゴンズ・レア	ADV	7.4
204	201	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.4
205	208	ウルトラマン	ACT	7.4
206	—	バトルコープス	SHT	7.4
207	190	ファンタシースター復刻版	RPG	7.3732
208	203	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3708
209	204	エル・ヴィエント	ACT	7.3623
210	205	三國志III 〈MEGA-CD版〉	SLG	7.3482
211	206	ゲイングランド	ACT	7.3478
212	209	グラナダ	SHT	7.3365
213	202	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3333
214	210	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.3333
215	214	信長の野望・覇王伝	SLG	7.3333
216	211	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.3251
217	213	スーパーバレーボール	SPT	7.3159
218	207	トージャム&アール	ACT	7.3105
219	215	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.3091
220	212	スノーブラザーズ	ACT	7.3015
221	—	スター・ウォーズ レベル・アサルト	SHT	7.2941
222	219	アークス・オデッセイ	ACT	7.2874
223	217	ストライダー飛竜	ACT	7.2866
224	189	エコー・ザ・ドルフィンII	ACT	7.2807
225	221	ヴィクセン357	SLG	7.2742
226	220	Hard Drivin'	RAC	7.2643
227	232	キングサーモン	SLG	7.2535
228	222	R.B.I. 4 ベースボール	SPT	7.2444
229	223	ゴールデンアックスII	ACT	7.2434
230	224	魔王連獅子	ACT	7.24
231	227	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2365
232	225	スプラッターハウスPART3	ACT	7.2328
233	228	三国志列伝 〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2244
234	229	LHXアタックチョッパー	SHT	7.2187
235	218	ボールジャックス	SPT	7.2127
236	233	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.1921
237	226	アークスI・II・III	RPG	7.1896

名馬の厩舎 これに賭ければVサイン! No.28

Written by ジャムおじさん

46R 4着	ファンタシースター 千年紀の終りに	出走回数	11
親馬	セガ	過去の着順成績	①①①②①①①①①①
出生日	'93・12・17		
売値	8,800円	本46レースの読者平均オッズ	9.0514
馬場種別	ロールプレイング		
馬体重	24M+B・3	BEメガ編集部の平均オッズ	8.0
騎乗定員	1人プレイのみ		



厩舎情報 ファンタシースター ひとくちメモ

セガのメガドラソフト139本目。セガを代表するRPGの看板「ファンタシースター」。「I」「II」と未消化に終わっていたすべてを完結させるため、「II」「III」のスタッフが集結、「ファンタシースターIV」として企画がスタートする。その後一般性を求め、発売直前に「IV」を取り、副題として「千年紀の終りに(ジ・エンド・オブ・ミレニアム)」がつく。シナリオは「II」の千年後(AW2284)、ハンターのルディらがアルゴル太陽系のすべての謎に迫る。オマケにハンターのイベントもあり。

セガを代表するRPG……と言えば、やはり僕は「ファンタシースター」の名をあげるだろう。

1987年12月20日、セガマークIIIのマイナーチェンジハード「マスターシステム」に完全対応して作られた「ファンタシースター」は、その当時「ドラクエII」が世間を賑(にぎ)わしていた中で登場し、その新鮮な作りで多くのセガファンを魅了(みりょう)した。当時のハードのレベルを超越した3Dダンジョンと、独特のSF世界……。これらは、現在のセガのコンシューマー(※家庭用機)部隊を代表する優秀なスタッフ達の賜物(たまもの)でもあった。そしてそれはそのまま、メガドライブという新ハードの目玉商品「ファンタシースターII」へと、さらにステップアップして1989年3月21日に登場した。時代設定は千年後、戦闘シーンはメガドラの機能を使ったアニメバトル、死んだ時は、なんとクローンを作って再生するという斬新(ざんしん)な設定もあった。開発期間が異様に短く、スタッフも大きく変わった「III」では、その斬新さは、残念ながら受け継がれなかったが、とりあえず、「PS」プロジェクトは、その後停止をしてしまう(※ここらへんの経緯は、『ファンタシースターの世界〜ファンタシースターを作った人たち〜』・徳間書店、1,000円に興味深く収録されているので、一読を薦(すす)める)。

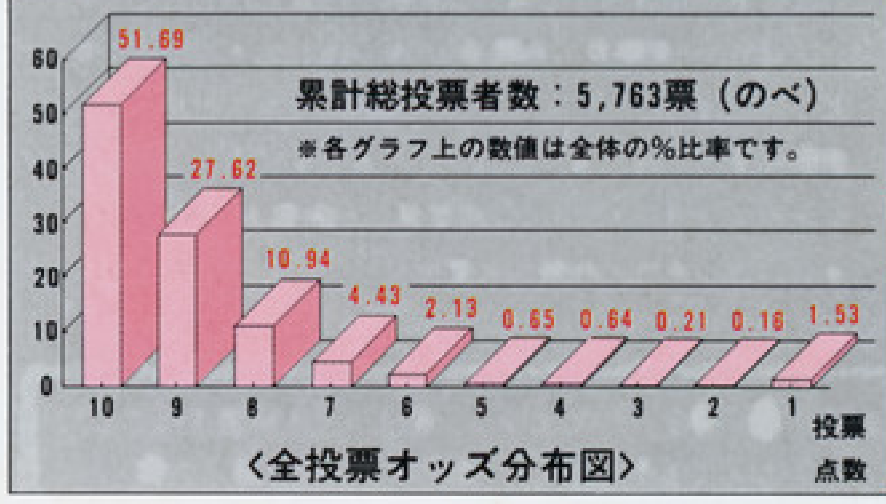
さて、そこで「千年紀の終りに」である。このソフトに関して言うと、おじさんは昨年末にしっかり楽しませてもらった。前半は、ビジュアルがうるさい、シナリオも普通と、文句も多かったのだが、結局途中から大いにハマッてしまった覚えがある。つまり、この作品の最大の魅力は、「PS」経験者がシリーズの謎を解いていく楽しさにこそあったといってもいいだろう。最初から最後まであくまでも前作の雰囲気を壊(こわ)さず、バランスもよく取れている……。そんなデキゆえに評価も高いのだと思う。だが、それは最も「PS」らしくある反面、常に革新的であったという点で最も「PS」らしくない作品だとも言える。革新的という意味で、セガの分身でもあった「PS」。もしもサターンで新作が出るのなら今度は革新的な姿を見せてほしい。



BEメガ最後の書き手はジャムおじさん。PSで始まりPSで終わるって感じ?

BEメガ データ馬券

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」と並び、6カ月連続1位の他、計9回の1位獲得の記録は、まさにメガドラを代表するRPG大作にふさわしいと言える。売り上げ的にも好成績を収め、現在も手ごろに入手しやすい本数が市場には出回っている(ただし再販予定はないので、入手は今のうち)。10点台が5割を超えるソフトはこれ1本。名実ともに人気作だ。



〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ! ファンタシースター白黒情報

いまさらながらプレイしたが、感動した。見た目がいいというわけではないが、全体に流れる王道的なシナリオ展開に好感が持てる。まさにメガドラ1のRPGだ。(埼玉県・宮田昇・18歳)派手な戦闘シーンはなかなかいい。だが、話はなんだか「II」とあまり変わらないような気がする。完結なんて言わずに続編を作って。(千葉県・中井健二・20歳)続編ということにこだわりすぎて、旧作を知らない人を排除しているかのようなシナリオが残念。絵のセンスも5年前から進歩していない。(新潟県・渡辺隆・23歳)



全体的に好評だけど、「II」に合わせた絵柄やシステムに、賛否が集中してるかな? 完結編とはいえ。やはり続編希望も高いみたい。はたして出るかな?

名馬に送る今月の格言

やっぱりPSは革新性の象徴でなきゃ! 追伸、楽しめるなら、続編も許します?

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「オラオラオラァ! じじい俺様に立て突こうなんざ、10年早いんだよぉ!の予想屋様だ!! 前回のナックルズも俺の勝ちだったな、ええ?」「だまっとれ、最後はワシが勝つ」「ほほぉ、よく言ったぜ、じじぃ。ちゅーことで『ぷよ通(2)』は4着でどうよ」「う〜む、ならばワシはやっぱ、『バーチャファイター』は1着でいくぞ」「ボケとるのか、ジジィ!!」

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける ホンダべるの

大魔界村



●セガ
●'89・8・3発売
●6,800円
●ACT
●1人プレイのみ

読者	7.6271
本誌	8.0

いざ土星さんを目のあたりにすると、コレがメガドライブとの別れではないにしろ、やはり一抹(いちまつ)の淋(さび)しさを覚えずにはいられない。私がナビゲーターをつとめている、岡山放送の「BEメガワールド」というセガのゲーム番組も、「サターンワールド」と名前を変えてしまった……。なんだか自分とメガドラとが歩んだ歴史(って、そんなに大ゲサか!?)を振り返らずにはいられない状況だ。ハードの外観から、正式名称はメガドライブでなく「16BIT」であるとカン違いしていたことなど(ウソ)、思い出はいろいろとあるが、ハードと同時に買ったソフトには、「TATSUJIN」と「大魔界村」があった。

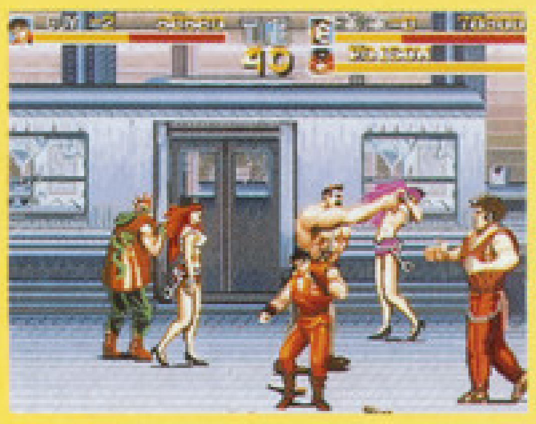
両者とも、もとは東亜プランのシューティングとカプコンのアクションで、敵がカタイだの、難しいだのと騒がれていた時期に、ゲーマーに突きつけられた究極の挑戦状だった。私も強者のプレイをマネて頑張ったが、非情にもカベは厚かった。

このまま引き下がれっか!と、ゲーセンでエエカッコするための練習に、基板購入すら計画した私だったが、資金がたまるより先にメガドラ版が発売されてしまった。そこで、ソフトだけ買って某編集部で遊ぼうとした私の背中を押したのは、街のクリスマスムード。自分へのごほうびってヤツでハードごと買っちゃったのよ。イヤ〜、おかげで年末は退屈しなかった。特に「大魔界村」はアーケード版を忠実に再現し、メガドラの性能や特性を見せつけてくれて、うれしかったね。移植もあの中裕司氏によるものと聞けば、納得もいく。難しさもアルゴリズムもほぼ同じなので、とりあえず友人と1度エンディングを見ようということになった。

結局この時は、最終面でバグってやめたなんてこともあったけど、とにかくこの作品は、多くのメガドラユーザーを引きつけ、他機種にない魅力を放っていたいたものだよね。そんな多くの作品があったからこそ、メガドラは多くのユーザーに支持され、6年間ももったんだと思う。最後にひとこと……。

メガドラと全ソフトに乾杯!

◆ファイナルファイトCD(セガ)



カプコン参入の導火線となったメガCDの秘密兵器は、アーケード版を完全移植し、幻の面も再現!3キャラも収録された。

オレの推奨馬 ウメ

「ファイナルファイトCD」は、とにかく業務用の忠実移植を試みた作品であり、随所(ずいしょ)に制作者のこだわりを感じることができる作品だ。ちょっとメガドライバーのひいき目も入ってしまうが、世間にはどうも大きな勘違(かんちが)いをしている人が多いようなので、細かいところを少々解説させてもらいたい。例えばコンティニューの画面。グラフィックのタッチがSFC版と異なるが、これは業務用を忠実に真似(まね)た結果で、メガCD版のほうが業務用に近い。このタッチはわざとなのである。そしてステージ4の火炎地獄。ここで処理がグッと重くなって操作がしづらいと感じる人も多いと思うが、じつは業務用もこうなるのである。よって、これも業務用を忠実に再現しているのである。聞くところによると当時の開発現場では、業務用を完全再現するために、某業務用専門誌のハイスコアコーナーで全国トップを取ったスーパープレイヤーをチェッカーとして雇(やと)い、細かな違いを徹底的に挙げて作ったらしい。が、それでも完璧にはできなかった……。確かに連射は遅いし、デモは"じぇしかぁ?"だし……。見た目はそっくりでも明らかに違っていた場所もある(例えばステージ3のアンドレとの金網デスマッチ)。しかし、しかしである。ここはひとつ心意気を評価したい! そりゃ確かに完全移植をうたっていたわりには、ツメの甘い部分が結構あったりする。でもさ、ビシビシくるんだよ、こだわりが。今なら新品でも980円。この値段なら絶対に買って損なしの必携(ひっけい)ソフトだぜ!!

いい移植と思うけど



これが噂の「じぇしかぁ?」。ありがた迷惑な一幕だ。

次に出たら買い!!



元はデータイーストが製作、諸般の事情によりテレネットが販売。ファンの間では幻的ソフトだったが、つい最近、某問屋の倉庫から発掘、入手しやすいとか。見つけたら買え!

空牙(RIOT/'91・8・2/8,400円/8M)

休養馬カルテ



F-117 ステルス

(EAビクター/SLG/16M)

実在する戦略攻撃機ステルスを題材にした「F-117」は、EAラッシュの終盤に登場するも、題材どおり読者のレーダーに引っかからず(笑)、現在位置不明中。最終回にも間に合わず目標レベルまであと5割。浮上はいつ?

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①……やめましょう!むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票!(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
238	243	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動!	ADV	7.1851
239	216	ワイアラエの奇蹟	SPT	7.1818
240	231	ゲームのかんづめVOL.1	ETC	7.1772
241	230	ミュータントリーグ・フットボール	SPT	7.1666
242	235	ゲームのかんづめVOL.2	ETC	7.1511
243	234	エイリアンストーム	ACT	7.15
244	236	ロイヤルブラッド	SLG	7.129
245	237	電忍アレスタ	SHT	7.1253
246	238	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.123
247	245	パワーモンガー	SLG	7.119
248	242	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.11
249	239	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.1071
250	240	ローリングサンダー2	ACT	7.1061
251	241	エリミネートダウン	SHT	7.1052
252	244	マジンサーガ	ACT	7.0819
253	246	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	7.0476
254	247	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0222
255	248	ロードブラスターズ	RAC	7.0
256	249	THUNDER FORCE Ⅱ MD	SHT	6.9941
257	250	ワールドカップサッカー	SPT	6.98
258	251	ファイティングマスターズ	ACT	6.9796
259	252	雷電伝説	SHT	6.9752
260	260	ジェネラル・カオス 大混戦	ACT	6.9523
261	253	デトネイター・オーガン	ADV	6.9328
262	255	オリンピックゴールド	SPT	6.9294
263	254	エアロブラスターズ	SHT	6.9205
264	258	ペーパーボーイ	ACT	6.9186
265	256	ヘルファイアー	SHT	6.9132
266	257	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.909
267	259	ガイアレス	SHT	6.9019
268	261	忍者武雷伝説	SLG	6.8986
269	262	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.883
270	265	ダーク・ウィザード 〜蘇りし闇の魔導士〜	SLG	6.872
271	264	メガパネル	PUZ	6.864
272	266	マーベルランド	ACT	6.8562
273	263	ファステスト・ワン	RAC	6.8554
274	267	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8472
275	268	雀豪ワールドカップ	TAB	6.8437
276	271	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.843
277	284	美少女戦士セーラームーン	ACT	6.8333
278	269	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8252
279	270	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.825
280	275	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.82
281	272	雀偵物語	TAB	6.8148
282	273	MiG-29	SHT	6.8095
283	274	シャドーダンサー	ACT	6.8
284	276	シムアース	SLG	6.7931
285	277	バトルゴルファー唯	SPT	6.7696
286	278	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7373
287	280	スライムワールド	ACT	6.7307
288	283	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7255
289	282	ダイナマイトデューク	ACT	6.7045
290	285	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.6952
291	279	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.6875
292	281	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.6562
293	288	Out Run 2019	RAC	6.6521
294	286	アンデッドライン	SHT	6.6481
295	287	ソル・フィース	SHT	6.6419
296	289	ワニワニWorld	ACT	6.6315
297	291	TATSUJIN	SHT	6.6242
298	290	デンジャラスシード	SHT	6.6222
299	292	ボナンザブラザーズ	ACT	6.6062
300	293	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
301	294	COOL SPOT	ACT	6.5833
302	295	サイバーボール	SPT	6.5648
303	296	メタルファング	RAC	6.5555
304	298	アルシャーク	RPG	6.5454
305	297	斬 〜夜叉円舞曲〜	SLG	6.5312
306	301	将棋の星	TAB	6.5254
307	299	ヴォルフィード	PUZ	6.5244
308	300	ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	ACT	6.5161
309	314	モータルコンバット	ACT	6.5
310	337	戦国伝承	ACT	6.5
311	—	スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2	ACT	6.5
312	—	タイムドミネーター	ACT	6.4545
313	303	龍虎の拳	ACT	6.4531
314	302	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4494
315	305	Vay 〜流星の鎧〜	RPG	6.4313
316	313	ウインターオリンピック	SPT	6.4166
317	307	エアダイバー	SHT	6.414
318	304	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.408
319	308	フェリオス	SHT	6.3835
320	309	フォゴットンワールズ	SHT	6.378
321	315	Dahna 女神誕生	ACT	6.372
322	316	いしいひさいちの大政界	SLG	6.3636

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「よーし、こいやぁ予想屋ァ!! 『クロックワークナイト』の予想オッズは7.1035じゃあ!!」「オラ、待てや、ジジィ。何ヤベェこと口走っとんじゃい」「バカめ、人生ではワシのほうが一日の長があることを忘れるなよ」「何言ってんだ? じゃ最後の予想『サムスピ』は6.7432でいくぜ」「ゲ、ゲ、ゲ、ゲイルレーサーは6.8122じゃ」「だから、何だよ、それ?」。

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
323	312	太平記	SLG	6.3577
324	306	T.M.N.T. トーナメントファイターズ	ACT	6.35
325	317	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.3366
326	318	アーネスト・エバンス	ACT	6.3229
327	320	Art ALIVE	ETC	6.3186
328	319	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3045
329	321	スーパーハングオン	RAC	6.3029
330	311	アウトランナーズ	RAC	6.3015
331	—	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	RPG	6.3
332	322	バットマン	ACT	6.2971
333	323	007・死闘	ACT	6.2916
334	324	バッドオーメン	ETC	6.2894
335	325	ジュラシック・パーク	ACT	6.283
336	330	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.2758
337	327	ドリームチームUSA	SPT	6.2698
338	328	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.259
339	326	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.2564
340	329	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2551
341	331	TOP PRO GOLF2	SPT	6.25
342	335	Blue Almanac	RPG	6.2378
343	332	ESWAT	ACT	6.2338
344	336	サイボーグ009	ACT	6.2307
345	334	アルスラーン戦記	SLG	6.2264
346	339	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	SPT	6.2222
347	340	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	ACT	6.2149
348	341	カメレオンキッド	ACT	6.2123
349	310	エターナルチャンピオンズ	ACT	6.204
350	338	キャプテンラング	ACT	6.2
351	333	らんま1/2 ～白蘭愛歌～	ADV	6.198
352	342	スーパーリーグ	SPT	6.1748
353	343	AX-101	VIC	6.147
354	344	スペースハリアーⅡ	SHT	6.12
355	345	JuJu伝説	ACT	6.1186
356	346	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1066
357	347	ヴァーミリオン	A・RPG	6.0897
358	349	ディック・トレイシー	ACT	6.0758
359	348	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.0709
360	353	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	6.0666
361	351	ヴァリスⅢ	ACT	6.0502
362	350	ワンダードッグ	ACT	6.037
363	352	CRÜE BALL	PIN	6.0322
364	354	スパイダーマン	ACT	6.0119
365	355	ポピュラス	SLG	5.9798
366	356	ダーウィン4081	SHT	5.9462
367	357	クラックダウン	ACT	5.8927
368	360	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8762
369	359	ジェームスポンドⅡ コードネーム・ロボコッド	ACT	5.875
370	361	シーザーの野望Ⅱ	SLG	5.8684
371	362	ジョーダンVSバード ONE on ONE	SPT	5.8571
372	364	バーニングフォース	SHT	5.8467
373	365	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8229
374	366	ファイアームスタング	SHT	5.8224
375	367	スーパーH.Q.	RAC	5.8148
376	368	ヴェリテックス	SHT	5.8115
377	369	ウルフチャイルド	ACT	5.8055
378	372	ブロックアウト	PUZ	5.7932
379	370	ウイップラッシュ	SHT	5.7927
380	373	サイオブレード	ADV	5.7867
381	363	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	5.7857
382	371	アフターバーナーⅢ	SHT	5.7849
383	374	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
384	358	ブギウギ・ボーリング	SPT	5.7567
385	375	クラックス	PUZ	5.7506
386	376	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.7425
387	377	ゴーストバスターズ	ACT	5.7272
388	378	大旋風	SHT	5.7164
389	379	アローフラッシュ	SHT	5.6935
390	387	エグザイル ～時の狭間に～	A・RPG	5.663
391	381	デバステイター	ACT	5.625
392	382	ジュエルマスター	ACT	5.625
393	383	バットマン・リターンズ	ACT	5.6206
394	386	スティールタロンズ	SHT	5.5909
395	388	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5609
396	384	パチンコクーニャン	ETC	5.5238
397	389	ソニック・スピンボール	PIN	5.5084
398	390	マージャンCOP竜	TAB	5.484
399	380	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	ACT	5.4615
400	385	キリング・ゲーム・ショー	ACT	5.4615
401	391	バトルトード	ACT	5.4545
402	392	ルナーク	ACT	5.4285
403	400	究極タイガー	SHT	5.4098
404	395	タズ マニア	ACT	5.4042
405	396	FZ戦記AXIS	ACT	5.3956
406	398	DJボーイ	ACT	5.3866
407	401	ランボーⅢ	ACT	5.3793

第7回

GG所有者御用達!

GGソフト読者レース

GAME GEAR ゲームギア

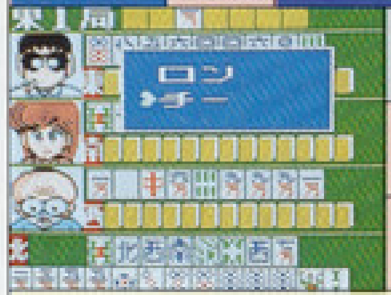
GAMEGEAR SOFT READERS RACE for GG USER

順位、本数ともに落ち着いた感じのするGGオッズ表。『サタマガ』でもヨロシク。

◎本命馬紹介1

GG随一のデキの麻雀ゲーム。相手も豊富。

10着 前回10着 **ぎゅわんぶらあ自己中心派**



セガ/'92・6・12
3,800円/TAB/2M

全投票平均点 **8.1764**

本誌の平均点 **6.75**

メガドラ版やメガCD版に劣っているのはしかたないとしても、GGとしてはよくやっているデキ。キャラの数はかなり多いし、メガドラ版にいないヤツがいるのも○。最近はお店じゃ見かけないし、シリーズ化もされないみたいだけど、これだけ完成度の高い麻雀はGGじゃないでしょ。(大阪府・山田雅輝・19歳)あいかわらずコンピュータが強すぎる。こっちにツキがないというよりも、むこうがバカヅキすぎる時があるのはちょっと……。でも、全体的にいいデキなので許す。(千葉県・真田隆行・19歳)

◎本命馬紹介2

残虐アクションがGGにも。デキは合格?

12着 前回— **モータルコンバットⅡ 究極神拳**



アクレイムジャパン/'94・9・9
4,800円/ACT/4M

全投票平均点 **8.1428**

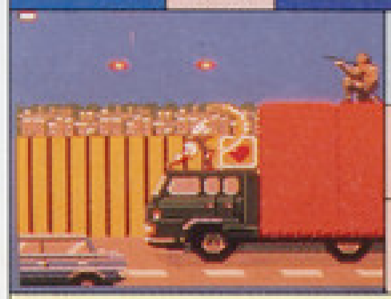
本誌の平均点 **6.0**

キャラはデカいし、究極神拳が使えるのもウレシイ。だが、動きのほうはカクカクしてて不自然だし、BGMも単調で前作とあまり変わっていないように思う。ちょっと残念(長崎県・辻田徹郎・13歳)全体的に似たようなキャラが多く、使いまわしが目立つ。操作性や迫力はⅡのほうが上だが、音楽や効果音は前作より劣る感じ。(千葉県・新海基嗣・16歳)究極神拳がうまく出せないのがムカツク! それとスタートボタンで防御ってのはやっぱりムリがある。助けてくれぇ。(鹿児島県・永田守)

○対抗馬紹介

全機種制覇の伝統のシリーズ。デキも良好。

28着 前回27着 **The GG忍**



セガ/'91・4・26
3,800円/ACT/2M

全投票平均点 **7.5696**

本誌の平均点 **6.25**

いきなりの多重スクロールやノリのいい古代節、と見どころの多い作品。ライフUP探しやパターンをつかんで敵を倒すのが妙に楽しい。(東京都・庭野文則・19歳)最初の4面が面白すぎる。ちゃんとどのキャラを使ってもクリアできるのが良い。でもラストはシビアで長いから×。ボスオンパレードも安直すぎ。(宮城県・ZAO・17歳)

オッズ表GG①

※このランキングは、10票以上集まったGGソフトをランキング化してあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	魔導物語Ⅰ～3つの魔導球～	RPG	8.7526
2	1	魔導物語Ⅱ～アルル16歳～	RPG	8.7231
3	4	シャダム・クルセイダー 遥かなる王国	RPG	8.659
4	5	シャイニング・フォース外伝Ⅱ～邪神の覚醒～	RPG	8.5555
5	3	なぞぷよ～アルルのルー～	PUZ	8.5084
6	9	GGアレスタⅡ	SHT	8.34
7	6	女神転生外伝～ラストバイブル～	RPG	8.2784
8	8	対戦型大戦略G	SLG	8.2461
9	7	ワールドダービー	SLG	8.1842
10	10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	8.1764
11	11	アーリエル クリスタル伝説	SLG	8.149
12	-	モータルコンバットⅡ究極神拳	ACT	8.1428
13	13	タントア～ル	ETC	8.1238
14	17	ギャラガ'91	SHT	8.075
15	14	GGアレスタ	SHT	8.0731
16	12	シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	RPG	8.0565
17	20	パックマン	ACT	7.9718
18	18	モンスターワールドⅡドラゴンの罠	ACT	7.9024
19	16	ハレーウォーズ	SHT	7.7916
20	15	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	ACT	7.7631
21	21	ぷよぷよ	PUZ	7.7589
22	19	マジカル・パズル・ポピルズ	PUZ	7.7368
23	22	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	ACT	7.7037
24	28	ヘッドバスター	SLG	7.7
25	31	トム&ジェリー	ACT	7.6923
26	23	ウッディポップ	ACT	7.6764
27	30	ワギャンランド	ACT	7.6285
28	27	The GG忍	ACT	7.5696
29	34	ペンゴ	ACT	7.5384
30	35	ファンタジーゾーンGear	SHT	7.5375
31	29	ラスタンサーガ	ACT	7.5294
32	32	ソニック&テイルス	ACT	7.4552
33	37	マッピー	ACT	7.4387
34	26	上海Ⅱ	TAB	7.4333
35	38	ポケット雀荘	TAB	7.4166
36	36	ソニックドリフト	RAC	7.4125
37	33	エターナルレジェンド 永遠の伝説	RPG	7.4074
38	40	クニちゃんのゲーム天国	TAB	7.4
39	42	モータルコンバット	ACT	7.3
40	24	レミングス	PUZ	7.2962
41	43	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	7.265
42	41	アラジン	ACT	7.2641
43	45	ウインターオリンピック	SPT	7.25
44	49	The GG忍Ⅱ	ACT	7.2121
45	46	なぞぷよ2	PUZ	7.2063
46	47	JリーグGGプロストライカー'94	SPT	7.1983
47	44	琉球	PUZ	7.0952
48	25	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.0625
49	50	なぞぷよ	PUZ	7.0303
50	39	コカ・コーラキッド 颯爽少年英雄伝	ACT	6.95
51	51	対戦麻雀・好牌Ⅱ	TAB	6.8571
52	56	フレイ～修行編～	ACT	6.6785
53	52	キネティックコネクション	PUZ	6.6666
54	53	ベア・ナックルⅡ	ACT	6.6461
55	54	ギアスタジアム	SPT	6.6106
56	55	アウトラン	RAC	6.5876
57	57	IN THE WAKE OF VAMPIRE	ACT	6.5789
58	59	コラムス	PUZ	6.4683
59	48	グリフォン―GRIFFIN―	SHT	6.4375
60	65	バスターファイト	ACT	6.4375
61	60	ワンダーボーイ	ACT	6.4166
62	61	スペースハリアー	SHT	6.409
63	58	対戦麻雀 好牌	TAB	6.375
64	68	倉庫番	PUZ	6.3571
65	69	紫禁城	PUZ	6.3076
66	62	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	6.2941
67	66	デビリッシュ	ACT	6.0833
68	64	GGドラえもん ノラのすけの野望	ACT	6.0357
69	70	斬GEAR	SLG	6.0138
70	67	スーパーゴルフ	SPT	6.0
71	63	ウィンブルドン	SPT	5.909
72	71	バット&パター	SPT	5.8461
73	73	まじかる☆タルるートくん	SHT	5.8235
74	72	タロットの館―Hause of Tarot	TAB	5.8043
75	74	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	5.7777

➡オッズ表GG②に続く

【予想屋様と隊長さんの最後のコーナー】「たいちょー! やっぱり読者レースは終わりらしいっすー!!」「落ちつけよバカ隊員、ちゃんと『サタマガ』で続くってあるじゃねーか」「バカはお前じゃ、新雑誌になってワシらの欄外があるとは限らんじゃろが」「ゲッ」「すると我々はBeepの芋吉、モヘップと同類ですか」「ほれ、隊員A、編集担当にコピにいくぞ、さらばじゃ予想屋」「アッ、待てテメー!」

オッズ表GG②

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
76	78	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	5.7272
77	76	ザ・プロ野球'91	SPT	5.6666
78	79	ファンタシースター外伝	RPG	5.6078
79	75	スーパーモナコGP	RAC	5.5333
80	82	ポップブレイカー	SHT	5.5238
81	80	G-LOC	SHT	5.5151
82	84	チェイスH.Q.	RAC	5.4615
83	83	がんばれゴルビー！	ACT	5.2857
84	77	ベア・ナックル	ACT	5.2592
85	81	サイキックワールド	ACT	5.16
86	85	幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲～	ACT	4.862
87	87	プロ野球GGリーグ	SPT	4.6785
88	88	ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮	RPG	4.5121
89	90	ファンタシースターアドベンチャー	ADV	4.3478
90	89	アックスバトラー・ゴールデンアックス伝説	A・RPG	4.0476
91	86	ベルリンの壁	ACT	3.9285

オッズ表GG寸評 最下位に変動！ほぼ揃い踏み

開始から7回にわたり連載してきたGG読者レースだけど、BEメガ誌上ではこれが最後のランキングとなった。とりあえず100本近いGGソフトの全貌は、これで少しはわかったんじゃないかな？ まだまだ充実するGGは『セガサターンマガジン』でも引き続き募集予定だ。まだまだ活用してね。

●単穴馬紹介

ちょっと異色のパズルゲーム。ヒマつぶしに。

47着 前回44着 **琉球**



フェイス／'94・5・31
3,800円／PUZ／1M

全投票平均点	7.0952
本誌の平均点	6.25

勝手に送られてきたピースを自分で対処していくんじゃなくて、ひたすらポーカーの役を揃えていくのが、なかなか新鮮な感じ。単調な作業の連続と言えばそれまでだが、ポーカーの役を知っていれば、なんだかんだと1日中楽しめる。だんだんノルマがキツくなってくる後半は、よほどの頭脳が必要だけど、ハマれば「ぷよぷよ」なみに燃えられるのがいい。でもなんでこれが"琉球"なのかは、いまだに不明だ（笑）。（静岡県・大沢竜太・21歳）難しいけどヒマつぶしにはもってこいのゲーム。気になったのは、BGMがいっぱいあるのに、どれもイマイチなこと。なんだかなぁ。（愛知県・永島哲夫・21歳）

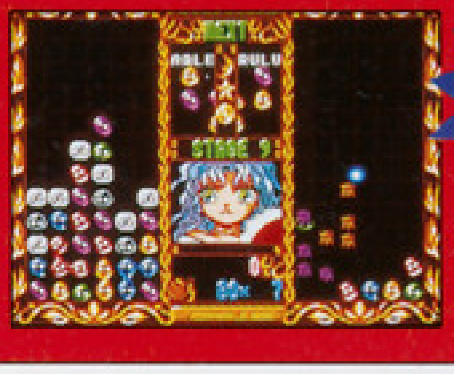
BEメガ編集部総評 続きは『セガサターンマガジン』でセガサターンソフトも募集開始!!

長い間、読者のみなさんと続けてきた「BEメガ読者レース」ですが、いよいよ今月号で一区切りを迎えます。ここにあるオッズ表は、約4年間の間、読者のみなさんが送ってくれた投票がすべて累計されて作られている貴重なデータです。それゆえ『BEメガ』が『セガサターンマガジン』になっても、当分の間このコーナーは形を変えてでも続けていこうと思います。もちろんセガサターンのソフトも募集を開始し、来月から掲載予定です。今後もみなさんのご応募をお待ちしています。

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数の時は抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、早くも移植された「ぷよぷよ通（2）」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。再び大旋風を起こせるかどうか注目のこの作品は何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は「セガサターンマガジン」2月号誌上でするぞ。

「ぷよぷよ通（2）」は何着だ？



いの一番!!

今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、4着らしいぞ？

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

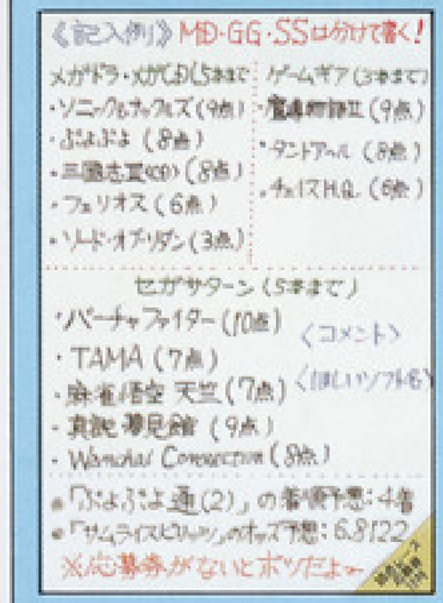
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、NEO・GEO移植最後の大作「サムライスピリッツ」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

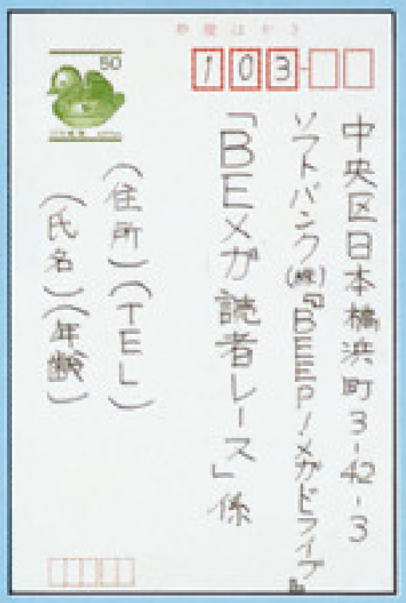
今月のオッズ予想



だいぶアレンジされてるけど、どうかな？

今後も読者レースは参加者募集中!!





今回は参加してくれた人の中から5名に、セガサターンの期待作「真説・夢見館」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントしちゃうぞ。

参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（メガドラは5本、セガサターンは5本、GGは3本まで！）、③コメント（なんでもOK！）、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は1月4日だぞ。

今月のにんじん！

真説・夢見館



今回は年内発売予定のセガサターンソフトの人気作「真説・夢見館」を用意したぞ。じっくり楽しんでくれ。

オッズ表F

※応募者の方は、ハガキにご希望のソフト名を第3希望程度まで書いていただけると発送がスムーズにいきます。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
408	402	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3757
409	399	モンスターレア	ACT	5.3716
410	403	ファイナルブロー	SPT	5.3605
411	404	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.3461
412	397	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.3333
413	394	信長の野望・全国版	SLG	5.2727
414	393	T2 THE ARCADE GAME	SHT	5.2666
415	406	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.2446
416	405	ヨーロッパ戦線	SLG	5.2444
417	407	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.2365
418	408	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2301
419	409	ザ・キックボクシング	SPT	5.1944
420	410	アイル・ロード	RPG	5.1901
421	417	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.1525
422	411	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1407
423	412	GODS	ACT	5.1176
424	416	ターボアウトラン	RAC	5.1086
425	414	ファットマン	ACT	5.1033
426	415	パワーアスリート	ACT	5.1007
427	418	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0562
428	413	バトル ファンタジー	ACT	4.9354
429	420	幽☆遊☆白書外伝	ADV	4.9322
430	419	ロードス島戦記～英雄戦争～	RPG	4.8974
431	424	G-LOC	SHT	4.8771
432	421	シーザーの野望	SLG	4.875
433	422	スーパーエアーウルフ	SHT	4.875
434	423	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.8645
435	425	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8402
436	426	セイントソード	ACT	4.8316
437	427	A列車で行こうMD	SLG	4.78
438	428	メガトラックス	RAC	4.7622
439	429	港のトレイジア	RPG	4.7539
440	430	フリントストーン	ACT	4.7391
441	431	アネット再び	ACT	4.6949
442	432	インセクターX	SHT	4.6456
443	433	ストームロード	ACT	4.625
444	434	ヘビーノバ	ACT	4.5994
445	435	獣王記	ACT	4.5854
446	436	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.567
447	437	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.4505
448	438	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.3902
449	439	スペースインベーダー90	SHT	4.3495
450	442	火激	ACT	4.3383
451	441	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3282
452	440	レッスルウォー	SPT	4.326
453	443	魔天の創滅	RPG	4.2608
454	444	JUNCTION	PUZ	4.2545
455	445	SDヴァリス	ACT	4.2333
456	448	ああ播磨灘	SPT	4.1551
457	447	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.1383
458	451	史上最大の倉庫番	PUZ	4.125
459	450	カース	SHT	4.1021
460	449	ズーム！	PUZ	4.1018
461	452	機動警察パトレイバー 98式起動せよ！	ADV	4.0417
462	453	サンダーフォックス	ACT	4.041
463	446	F1サーカスCD	RAC	3.8139
464	454	デスブリンガー—秘められた紋章—	RPG	3.8111
465	456	四天明王	ACT	3.8
466	455	ビースト・ウォリアーズ	ACT	3.7878
467	457	邪神ドラクソス	ACT	3.5747
468	458	オーサムポッサム	ACT	3.55
469	459	ストリートスマート	ACT	3.4692
470	469	爆伝～アンバランスゾーン～	ADV	3.3846
471	461	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.3207
472	460	スペース・ファンキーB.O.B.	ACT	3.3181
473	462	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.2995
474	463	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.1438
475	464	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1184
476	466	中嶋悟監修 F-1 HERO MD	RAC	3.0666
477	467	XDR	SHT	3.0269
478	465	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.0214
479	468	ソード・オブ・ソダン	ACT	2.8954

下位オッズ表寸評 最終帝王はやっぱりソダンに決定!!

ついにクライマックスを迎えた超最下位帝王血決戦。激戦の果て、最後にマットに立っていたのは、我らが帝王ソダンだった。「サインはS.O.S.（ソード・オブ・ソダン）」を受けたゲリラ兵の決起と、究極の秘奥義"最怪（下位）光線3"の前に最狂の敵・爆伝大魔王は遥か彼方10馬身後へと飛ばされた。帝王在位26回。この偉大な超記録を我々は永遠に忘れない。（完）

【11月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表！】最後は11月号読者レースに応募してくれた人の中から、お好みソフト1本＆にんじんソフト「MIGHT&MAGIC」の当選者を発表するぞ。最終回の超幸せ者は、宮城県・鎌田智也くん、神奈川県・長谷川信くん、新潟県・加藤鉄也くん、愛知県・小西庄一くん、兵庫県・城川美枝子さんの5名だ。おめでとう。待っててくれよな。

読者レース応募券 1月

BE-MEGA WORLDWIDEな情報を先取り！

NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション



NEWS サターンがX JAPANをゲットした！ ミュージックエンタテインメントソフト発売決定!!

大晦日恒例のX JAPANコンサートだけど、なんと今年は"SEGA SATURN PRESENTS"！ 果たしてサターンとX JAPANの関係は!? 奇しくもサターン発売の前日に行われたメンバーの帰国記者会見で、セガは来春X JAPANを起用したサターン向けソフトを発売することを発表した（価格等は未定）。12月30日の「青い夜」、12月31日の「白い夜」と題された東京ドームでのライブをふんだんに盛り込み、さらにイベント（質問）のクリア状況によって見られる映像が変わってくるなどＡＤＶ要素も含んだミュージックエンタテインメントソフトを作る予定。現在はメンバーも交えて企画の練り込みをしている段階だ。ハイクオリティな映像、そして迫力あるサウンドの融合という、サターンの特性をフルに生かし、X JAPANファンはもとより、数多くの音楽ファン、ゲームファンを魅了するソフト展開をしていきたいと意気込みを語るセガ。この新ジャンルソフトのラインナップ充実で、サターンの可能性はさらに広がりそう。今回の発表で、新規ユーザーが50,000人は増えたかな!?



「X JAPAN Days」in後楽園ゆうえんちも開催！

12月10日～31日、後楽園ゆうえんちではX JAPAN一色のスペシャルイベントを開催。ミュージアムあり、隠しメッセージあり、ファンなら初日に駆けつけろ！

X JAPAN is……

世界一妖艶な音速ドラマーYOSHIKI、迫力のハイトーンヴォーカルTOSHI､ギターのHIDE、PATA、ベースのTAIJE、Xとして'89年にメジャーデビュー以来、彼らはその超絶的な音楽性とナルシスティックなファッション性で日本中を熱狂の渦に巻き込んだ｡'92年、ベースとしてHEATHが参加、バンド名をX JAPANとし、ターゲットを海外にまで広げる。現在はアメリカに拠点を置き、精力的なレコーディング活動を行っている。来年半ば頃にはニューアルバムも出そう。年末のドーム公演は実に1年ぶりのライブとなる。

SPOT セガのアミューズメント・パーク 今度は千葉に11月30日オープン！

大阪、横浜に続く第３のセガ・大型テーマパーク、市川ガルボが11月30日にオープンした。ジョイポリスで好評の「ＶＲ－１」など５機種の大型アトラクションをはじめ、各種アミューズメントマシン、そしてメリーゴーランドがキミ達を待ってるよ。



セガのオリジナルキャラクターグッズ専門店「ソニック＆テイルス」ももちろんある。新作もどんどん増えてるから、帰りにでものぞいてみよう。



ヘッドマウンテッドディスプレイ使用の「ＶＲ-1」。３ＤＣＧの生み出す宇宙空間の中、銀河連邦軍の一員としてビーム砲を撃ちまくれ！



市川ガルボ

千葉県市川市ニッケコルトンプラザ（イースト館）３Ｆにオープン。入場料は大人300円、子供200円（各アトラクションの専用券は場内にて販売）。営業時間は10:00～23:00、年中無休。最寄りの駅はＪＲ総武線本八幡駅、下総中山駅、京成線鬼越駅など。

NEWS セガが通信カラオケ事業に本格参入

セガにかかればカラオケもマルチメディア！ 通信カラオケ事業に本格参入のセガが送りこむのはマルチメディアカラオケマシン「Prologue21（プロローグ）」。業界最多の曲数に加えて毎月50曲の新曲配信、選曲本不要の曲名検索マシン「ハンディナビゲーター」などカラオケとしても機能充実だが、カラオケPC-VANへも接続でき、なんとセガサターンとの互換機能もありというからオドロキ。12月登場だから、もう近所のお店に入ってるかも!?



電話回線を利用し、カラオケＶＡＮ網を通じて曲データを配信する。将来の拡張性も兼ね備え、まさに「21世紀への序曲」ということでPrologue21なのだ。

NEWS ラングⅡのドラマCD付きムック制作中



発売以来大好評の「ラングリッサーⅡ」。なんとドラマＣＤとファンブックが１つになったＣＤムックがソフトバンクから発売されることに決定！ 先日そのアフレコが行われた。豪華声優人がそろっているのがわかるかな。１月中旬発売をめざして鋭意製作中なので期待して！

INFORMATION■岡山放送『セガサターンワールド』の番組予定。12月15日「クロックワーク」、12月22日「真説・夢見館」を紹介。セガサターンマガジン最新情報もあるぞ!!

※このコーナーで紹介したプレゼントの応募は必要事項：①住所②氏名③年齢④職業（詳しく）⑤電話番号⑥性別を明記のこと。締め切りは、特に指定のないものには１月６日（消印有効）。

HARD 64ビットゲーム機「ジャガー」国内発売開始

アメリカ産世界初の64ビットゲームマシンJAGUAR（ジャガ）(米アタリ社）が、12月８日、29,800円で堂々の日本デビューを果たす。合計５つのCPUが生み出す超高速迫力画面は日本のゲーム界にも一石を投じるだろう。ちなみに輸入元は、あの達人パッドを出した株式会社ムーミン。年内は日本上陸キャンペーンとして、トイザラス全店、メッセサンオー本店、大阪上新電気、Ｊ＆Ｐテクノランドなどで、本体プラス「エイリアンVSプレディター」を34,800円で限定発売する。





「エイリアンVSプレデター」（12／8発売：6,900円）



「ウルフェンシュタイン3D」（12／15発売：6,480円）



「RAIDEN」（12／15発売：5,480円）あの雷電だ！

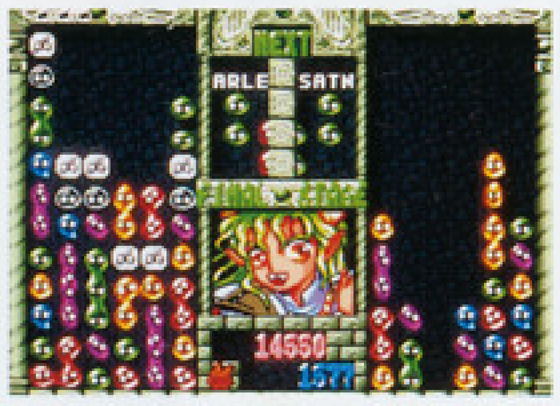


「テンペスト2000」（12／15発売：6,480円）

この他「サイバーモーフ」（フライトＳＬＧ／6,480円）など、日本人のテイストに合ったものをセレクトし、続々発売する予定。日本のサードパーティー参入の予定もある。

●第１回ぷよぷよマスターズ大会やるぞ

全国でぷよマスターを名乗る輩を統率するためかは知らないが、全日本ぷよ協会が発足し、日本一のぷよマスターを決する「マスターズ大会」が来年の１月15日、東京の有明コロシアムで開催されることになった。セガ杯、バンプレ杯の上位者もシード枠で出場するからそのレベルの高さは想像を絶する!? 隠れぷよマスターは有明にＧＯ！



●ハイパープルートが福岡空港前にオープン

名づけて“マルチメディアメガストアー”。業界最大手のＴＶゲーム専門店、プルートの新店舗ハイパープルートの３号店、福岡空港前店が12月３日オープンした。ＴＶゲーム関連商品はもちろん、書籍、映像・音響ソフトの販売などあらゆるメディアをサポートする西日本最大級の規模を誇る店なのだ。充実した品ぞろえに期待しよう。



●本格的ラリーゲームがセガから登場だ！

セガの新作アミューズメントマシンの発表会が11月９日に東京、大阪で行われた。「ＶＦ２」はもちろんだけど、話題を呼んだのは「セガ・ラリーチャンピオン」だ。「MODEL 2（モデル）」を使ったＣＧと、トヨタ、フィアット社の協力によるマイカーで、より、リアルなプレイ感覚を満喫できる。



●127種類のゲームが楽しめる欲張りマシン

127ものゲームが遊べて、しかもコードレスでＴＶに接続できちゃうリモコンハンディゲームマシン。海外でも話題を呼んだ「ＴＶ BOY」が11月に日本初上陸した。20代、30代にはなつかしくてたまらないモノホンのクラシックゲーム満載で12,800円。別売りのスティックをつなげば対戦もＯＫだ。



NEW RELEASE

CD FLING KIDS Communication

独特の世界観を持つ歌詞と粘るような浜崎貴司のヴォーカルは、テレビを通じていつの間にか世に浸透していった。はや通算９枚目のアルバムだが、『風の吹き抜ける場所へ』など２曲のＣＭタイアップ曲を含む全10曲を収録。



●ビクターエンタテインメント／発売中／3,000円

CD 広瀬香美 Havest

内田有紀のシングル・プロデュースなどでも活躍中の彼女。４枚目のアルバムは全曲の作詞、作曲、編曲を担当。１年前の大ヒット曲「ロマンスの神様」の続編として作ったという「幸せをつかみたい」を聴いて、この'94年をハッピーに締めくくってみては？



●ビクターエンタテインメント／12.16発売／3,000円

CD 城之内ミサ Parfum de Missa

テレビドラマで何気なく流れるＢＧＭを数多く手掛けている、城之内ミサの代表作を集めた１枚。'87年のドラマ『親子ウォーズ』のテーマや、映画『マンハッタン・キス』イメージソングなど耳なじみのあるナンバーが並ぶ。



●イーストウエストジャパン／12.10発売／3,000円

CD ゼロヨンチャンプダブルアール音楽集

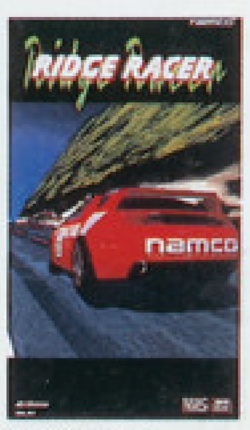
家庭用ゲーム機進出に野望を燃やす「ゼロヨンチャンプ」シリーズ。サターンにも移植が決まったが、今回はＳＦＣ版のＲＲの音楽集完全収録版だ。音楽監督の林克洋、飯島丈治両氏の解説コメントと、兄貴調『かつら人生』がナイス。



●メディアリング／発売中／2,800円

VIDEO RIDGE RACER

ゲームもさることながらそのＢＧＭの音楽性でも話題をさらったナムコ「リッジレーサー」。今回は超ハイテク走行や、中継カメラモードといった秘蔵の映像も楽しめるビデオが発売される。新曲や、描き下ろしビジュアルも入ってるぞ。



●ビクターエンタテインメント／12.19発売／4,900円

VIDEO スペシャル・ダイジェスト・ビデオ BLUE SEED

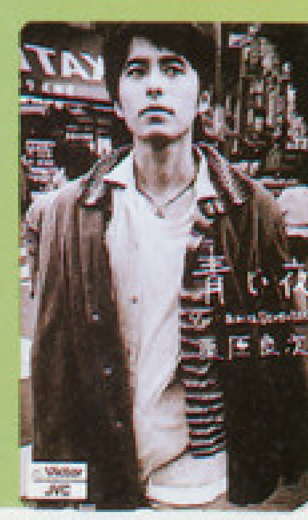
高田祐三初のＴＶアニメ化作品ということで話題を呼んだ『ブルーシード』。ＶＴ・ＬＤでの発売に先駆け人気声優総出演の特別編集ビデオが発売される。本編のダイジェストはもちろん、声優インタビューなどファン必携の１本だぞ。



●キングレコード／12.21発売／1,980円

NEWSコーナーから感謝を込めて

NEW RELEASEコーナーより日頃のご愛顧に感謝をこめてテレカをプレゼント。「青い夜」を歌う栗原良次（ビクターエンタテインメント）と、タモリのボキャ天でおなじみ「愛をちょうだい」がヒット中の岩崎富美雄（パイオニアＬＤＣ）のオリジナルテレカをそれぞれ３名様にプレゼント。必要事項とこのコーナーへの希望を書いてハガキで応募してね。





EVENT■琵琶湖の近く、滋賀県立近代美術館（大津市瀬田南大萱町1740-1）では、１月５日から２月19日まで、「ファンタジーＲＰＧイラストレーション展」を開催する（入場料：大人650円、小人350円）。出品作家は「ファイナルファンタジー」シリーズの天野喜孝氏、「ウィザードリィ」シリーズの末弥純氏ら６名。問い合わせは0775-43-2111まで。

BE MEGA RACING FREAK Vol.10



F1 日本GP
11/4~11/6 in SUZUKA

雨と赤旗とクラッシュ！ そして壮絶なバトルの果てに…!!


雨中の激走で優勝をもぎとったヒル。


ピット裏でシビア(?)な話しをかなりしていたシューマッハとベルガー。

今年のＦ１界を象徴するかのように、今年の鈴鹿は荒れた。初日晴天、２日目晴れから雨へ。そして決勝、鈴鹿初のレインレースとなった。そこは、アイルトン・セナなき後のＦ１界をリードする、シューマッハとヒルとのチャンピオンを決する場。

水しぶきが上がるスタートから間もなく、雨が強くなってペースカーが入り、その後もレインコンディションにスピン、クラッシュが続出。表彰台を期待された片山も雨のえじきとなってしまった。

レースは赤旗中断の２ヒート制へ。後半、シューマッハとヒルとの熾烈なタイムレースとなり、２ストップのヒルを３ストップのシューマッハが追うという展開。ラスト10周でその差は約20秒。絶望とも思える差をシューマッハは１周２秒ずつ縮め、決着は最終周へというデッドヒート。ファイナル・ラップ、シューマッハは周回遅れのコマスに行く手を阻まれ万事休す。ヒルが優勝しシューマッハに１ポイントと迫り、決着は最終オーストラリア・アデレード、市街地コースへと移った。レースは先行するシューマッハを追うヒルの激走に、あせったシューマッハがコースアウト。コースに復帰したところにヒルが接触！ 両者リタイヤでシューマッハのチャンピオンがあっけなく決定した。

こうして、ラッツェンバーガーそしてアイルトン・セナの死という衝撃が走った今年のＦ１が終わった。１人のヒーローが伝説へと昇華し、新たなヒーローが生れた。そして来年、若きパイロットたちの熱き戦いがスタートする新時代へと突入する。


ベネトンのキャンギャルはかわゆかった。


ペントハウスギャルはナイスバディ。


スタートはシューが２コーナーを制しトップ。


アレジとのバトルで魅せてくれたマンセル。


ラルースから参戦の野田英樹、無念のリタイヤ。


表彰台が期待された片山右京もクラッシュ！

'94 ドライバーズポイント

❶	シューマッハ	92
❷	ヒル	91
❸	ベルガー	41
❹	ハッキネン	26
❺	アレジ	24
❻	バリチェロ	19

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

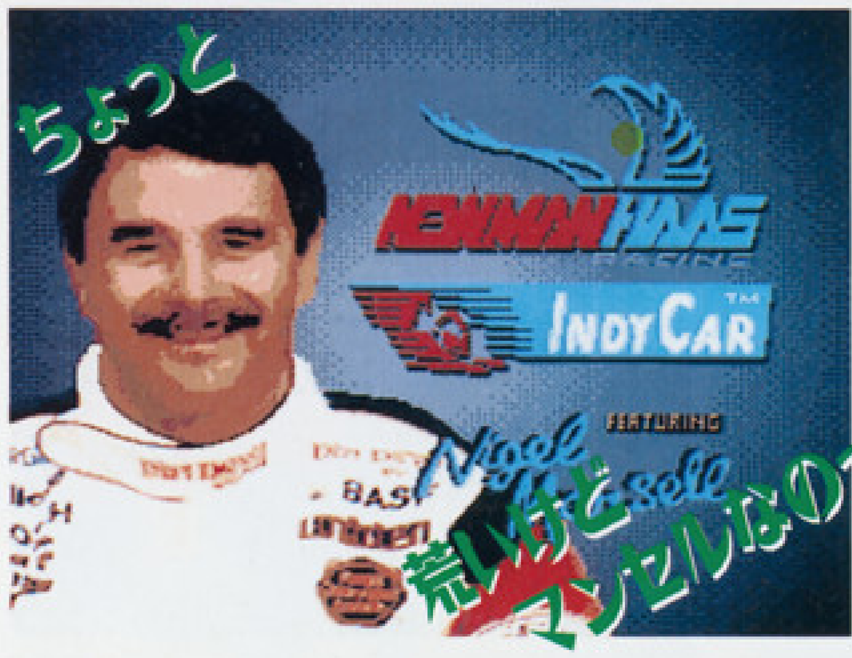
NEW RELEASE SCRAMBLE

ナイジェルマンセル・インディカー

●アクレイムジャパン
●12月16日発売
●7,800円
●RAC
●16M

完成度ゲージ 100%　2人対戦プレイあり

単純コースだからこそ燃える！



Ｆ１走って、インディも走る忙し屋さんのナイジェル・マンセル。その彼に代わって、君がインディを走るのがこのゲームだ。走るコースは全部で15コース。全レース出場するか、スポット参戦するか自由に選ぶことができる。また、アーケードとシミュレーションという２つのモードがあり、アーケードはピット作業が自動で行われ、周回数も少ない。シミュレーションは周回数が多く、ピット作業もプレイヤーが細かく指示できるのだ。どうせ遊ぶなら全15戦のシミュレーションモードをオススメする。２Ｐで熱く遊ぶのもいいかもね。今回はその１つ、ミルウォーキーをとことん紹介解説攻略スペシャルしちゃうぞ。

ミルウォーキーを最速で走るべし!!



ミルウォーキーは、テキサスにあるオーバルコース。シミュレーションだと20周回るのだ。けっこう長い。マシンセッティングとクオリファイが終わったら、本番だ！

ミルウォーキーは、オーバルコースだ。しかし、単純だからといって甘く見てはいけない。一瞬のミスが順位転落になるし、それだけマシンを正確に操作し最速ラップで全周回をこなさなければ勝てないのだ。そこで、オーバルコースのうまい走り方のコツと、他のマシンの抜き方などをちょっとお教えしてしまおう。



どけよー！

スタート直後は、ポールポジションであっても必ず抜かれてしまう。この時にあまり接触しないように、コース端を走り抜けていこう。



カーブ直前に200mph前後まで落とし、アウトインアウト。常識だぞこれ。



この周回でこれくらいのポジションが望ましい。１周のタイムを19秒前半で走るのがベスト。



ぐんぐん抜け！

相手はロコツな進路妨害をバンバンしてくる。直線で大きく動いて抜いていくとぶつからない。



ピットに入れ！

ピットは10周目で入る。あとはフィニッシュまで大丈夫だ。



うーん2位！

それでも、やたらバカッ速いのがいて2位に。てめぇ。許さねぇ。後で裏に来いやぁ！

走るためのセッティングを！

シミュレーションモードでは、コースによってマシンのセッティングをうまくやらなければ、まず勝てない。ここでは、ミルウォーキーに代表されるオーバルコースのセッティングをちょっと紹介しよう。レースファンなら、まぁ知ってると思うけどね。やるっすよ。



こんなコースは

オーバルコースではスピードが命だ。セッティングもそれなりに考えないと速く走れない。右周りか左周りかも考えて。



タイヤは左右で

この場合、左周りなので左右のタイヤの硬さを変える。



ブレーキはいらん

ブレーキはカーブに入る前だけ使うので関係ナシ。



サスも大切

サスもタイヤと同じく左右で変えてやろうぜ。



ウイングは!?

スピードを乗せるため、ギリギリまで角度が強いのを選ぶのだ。前はちょっと弱めに。

ハタを覚えてハタ坊になれ!!

それにしてもいろいろあるね

ゲーム中に表示される旗の意味を知らないと、すぐ失格となる可能性が高い。以下の５つぐらいは知っておかないとレースにならないぞ。



レースのスタート、または再スタートを意味する。



スローダウンして警戒走行。この時点で追い抜き不可だ。



レースでもう一周あるという意味。ファイナルラップ。



協議のためピットに入れの指示。無視は失格となる。



ゴールチェッカーフラッグだ。君は何位に入ったか？

ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2

●カプコン
●12月16日発売
●7,800円
●ACT
●16M

完成度ゲージ 100%　2人協力プレイあり

夢と魔法の世界へようこそ！

ミッキーとミニーが今度はカプコンから登場だ!!

11月で66歳になった世界一の人気スター、ミッキーマウスが今度はカプコンからメガドラに登場するぞ！　もちろん、名女優にしてミッキーのガールフレンドでもあるミニーマウスも一緒(いっしょ)だ。

スーファミの人気タイトルだっただけに、ディズニーのキャラクター達やカプコンのファンにとっては、涙モノのうれしさのはず。

もちろん、ミッキーとミニーの２人同時プレイは可能。１人でプレイする時も、好きなほうのキャラクターを選べるぞ。

衣装を変えることによって、特殊能力を使うことができる「コスチュームチェンジシステム」を採用。それぞれ異なった能力が秘(ひ)められているコスチュームを、状況に応じて使い分けていくのが、攻略のポイントなのだ。







ミッキーとミニーが力を合わせて、ピート男爵がメチャメチャにしてしまったサーカスに平和を取り戻すんだ。１人でもプレイできるけど、やっぱり友達や彼女と一緒の「協力プレイ」が楽しい！　他のディズニーの仲間達も登場してゲームを盛りあげてくれるぞ。









ライオン・キング

●ヴァージンゲーム
●12月９日発売
●7,800円
●ACT
●24M

完成度ゲージ 100%　１人プレイのみ

サークル・オブ・ライフを体感！

映画の感動をメガドライブで

今年の夏公開されたディズニーの最新アニメーション「ライオン・キング」がメガドラに登場するぞ。メガドラ版「アラジン」同様、リアルでなめらかなアニメーションは、一見の価値アリ。

操作するのは、もちろんアニメでも主人公だったシンバ。４面まで子供のシンバが、それ以降は成長したシンバが生まれ育ったジャングル「プライドランド」を守るために戦うんだ。シンバの父を殺したスカーと、手下のハイエナたちをこらしめて、プライドランドに再び平和を取り戻せるのは、シンバとプレイヤーだけなのだ。

とんだりはねたり忙しい!?

子供の頃のシンバは、邪魔なやつらをジャンプで「ふみつけ」るか、「ほえる」ことでやっつけることができる。

サルの力をかりて遠くへ移動するような場面もあるぞ。







おサルさんに遠くへ運んでもらう。パズルの要素もあるんだけれど……？



美しいビジュアルシーン。プライドランドの王ムファサが息子シンバに「生命の環」サークル・オブ・ライフの意味を教えているんだ。

元気いっぱいのシンバは、こわいもの知らず。なめらかなアクションで画面狭しと冒険するぞ。



グランド・ゼロ・テキサス

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●VIC
●MEGA-CD

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

タイムテーブルをメモって遊べ

バーチャルシネマ登場初期に発売された「ナイトトラップ」のシステムを継承した作品、それがこの「グランド・ゼロ・テキサス」である。このゲームは、テキサスの荒れ果てた街に設置された4カ所のカメラ視点を切り替えて、目前にいる犯罪者や異星人を監視する（時には気絶もさせる）というもの。ただし「ナイトトラップ」と同じく、あまり多くの標的を逃しすぎると即ゲームオーバーとなってしまう。

また、4つのカメラにも耐久力があって、異星人の破壊工作に遭うと3回目で使用不可能（味方が修理してくれる）になるので、例によって弛緩の許されない画面切り替えが要求されるぞ。



「ナイトトラップ」とはシステムが微妙に変わっているが、大まかな部分では同じ。ストーリーばかり追っていても敵を逃してしまうので大変だ。







トムキャットアレイ

●セガ
●12月22日発売
●7,800円
●VIC
●MEGA-CD

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

思った以上に戦略がマニアックです

一見、取り込み画像ばっかりなので、これも「ナイトトラップ」系のバーチャルシネマと考えてしまいそうだが、それは早計。

こちらはF-14トムキャットに乗り込み、壮絶なドッグファイトを展開する。シューティングっぽいゲームなのだ。プレイヤーの操作は、武器の切り替え、敵機の撃墜（カーソルを合わせて撃つ）、味方の援護など、戦闘に直接影響するものがメイン。しかし、僚機からの無線に応答したり、指令の映像を受信しなければ任務を遂行できなくなる場合もあったりと、やるべきことはいろいろとある。

感じとしては「忍者ハヤテ」などのLDゲームにいろんな要素が加わったものだと思ってくれ。









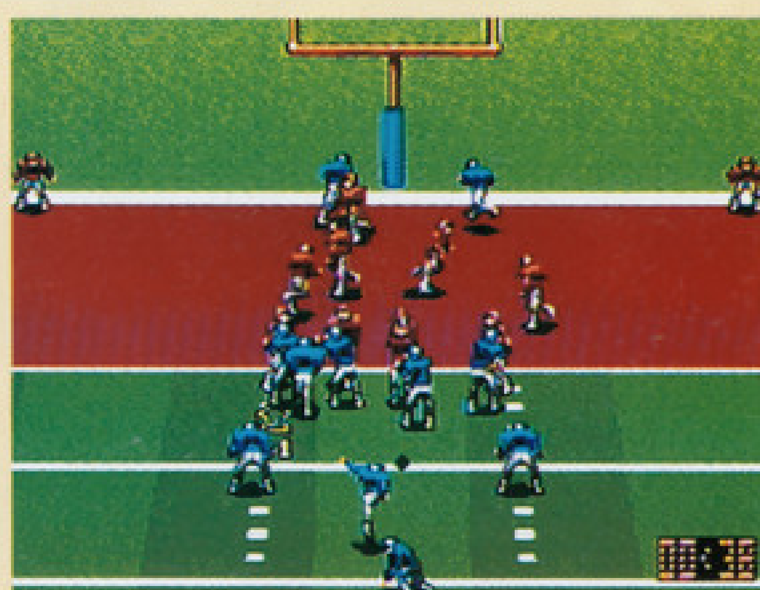
アメリカ軍が誇るトムキャット（本物は1機で100億円！）を操り、ロシアのミグ21といった戦闘機と、ドッグファイトを繰り広げるのだ。

新作ハミ出し情報

セガサターンやスーパー32Xが発売されて、ちょっと影の薄くなりつつあるメガドライブだけど、ゲームギア同様まだまだ意外とネタは出てくる予定だから、こちらにも注目しておいてほしいな。セガ全般の情報は、今後は『セガサターンマガジン』でフォローしていく予定だから、来年からヨロシクね。というわけで、まずは最新着のメガドラ、ゲームギア写真をチェックだ。人気のジョイスティックも注目。



ホリ電機からセガサターン専用ジョイステック「ファイティングスティックSS（セガサターン）」が12月21日に発売される。業務用に使用されているボタンやメタルボディの採用で強化された耐久性と安定性、そして、フラットなデザインはゲーセンのプレイ感覚を与えてくれる。毎秒24発の連射機能を8つのボタンそれぞれに設定することも可能。価格は5,980円。



アクレイムのスポーツものが再び始動。写真の「NFLクオーターバッククラブ'95」と「MBA JAMトーナメントエディション」がMD&GGに登場だ。



GGで大活躍のバンダイからは「クレヨンしんちゃん」。バラエティーに富んだ9つのミニゲーム（通信対戦も可）が楽しめる。ストーリーモードも楽しいよ。

クオータービューアクションの究極版がトレジャーからメガドライブに贈られる!



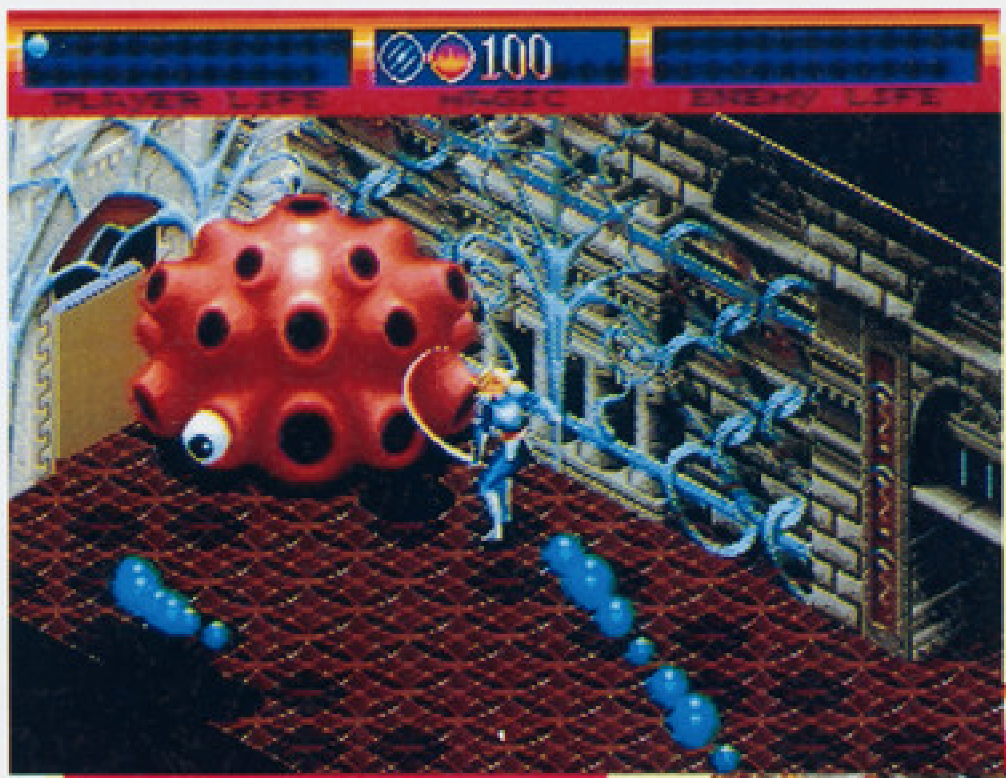
Light Crusader
ライトクルセイダー



セガ	発売日未定	価格未定	16M+BB	ACT

MD性能をこのように極限まで引き出したゲームが5年の歴史の中であっただろうか? いや、ない!

誰しもが「エイリアンソルジャー」でメガドラ作品は打ち止めと思っていたでしょうが、なんとビックリ! トレジャーがさらなる隠し玉を用意していたのだ! この「ライトクルセイダー」はトレジャーが今までに蓄積(ちくせき)してきたノウハウをすべて注ぎ込んだ、集大成ともいえる作品。特にグラフィックとサウンドの素晴らしさは特筆もので、メガドラってこんなに性能が高かったのかと疑(うたが)ってしまうほど。さて、肝心のゲーム内容のほうだが、みんなは一見「トア」や「ランスト」のようなアクションRPGのような印象を受けると思う。だが、このゲームはさらにアクション部分の比重を大きくし、磨きをかけている。もちろんストーリーもあるし、セーブ機能もついてはいるが、頭と体(指先)を使わなければ、先に進むことはできない。身近な例では「モンスターワールド」のⅢとⅣが近いといえるが、次世代機ブームでざわついている今、こういった意欲作は生粋(きっすい)のメガドライバーへの贈り物といえよう。



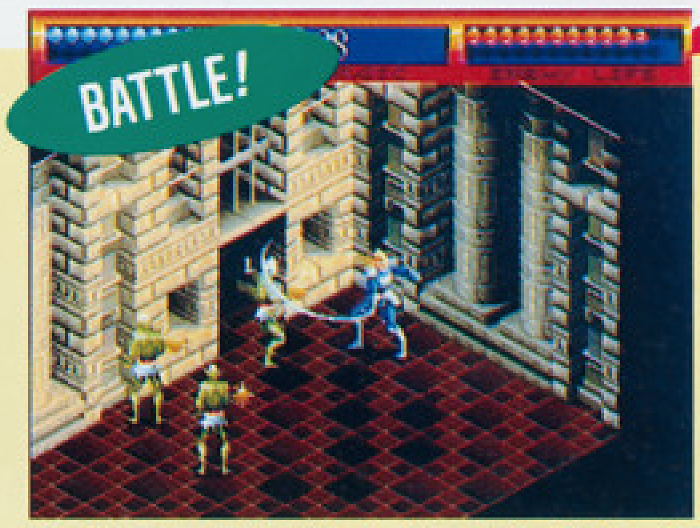
クォータービューによるアクションは決して珍しくはないが、これほど洗練されたものは稀だろう。3D空間ならではの立体的な仕掛けに加えて、ポリゴン処理(どこにあるかは秘密)や多関節キャラも、完成度を高めるのに一役買っている。早く製品版をプレイしたいものだ。

とても信じられまいがこれは本当にメガドラのグラフィックだ!



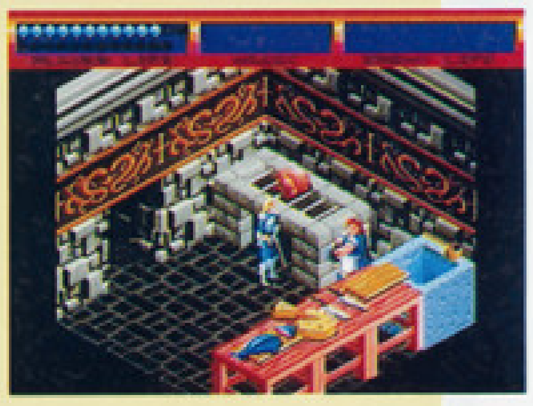


デビッドを焦がさんばかりに吹き出す火焔。トラップはいろいろあるらしいぞ。



ゴブリンの一群と交戦! ジャンプ、剣技、そして8方向移動を駆使して斬り裂け!







武器屋で品物を調達するデビッド。ふんぞりかえった店主がいい味出している。



宿屋でくつろぐ宿泊客と情報交換もする。額縁の絵はバカイヤンのひろしか?

今回はまだ公開できないが、プレイ中は空、地、火、水の4種類を組み合わせた15種類の合体魔法も使えるらしい。それにしても、上の写真にある天使の像やボス敵など、とにかくグラフィックは半端じゃない美しさだ。サターンでもなければ32Xでもない、メガドラであるという事実が君には信じられるか!



剣士デビッド・ランダーの休暇は一転して冒険となった！

「ライトクルセイダー」のストーリーは、ウォーターフォードに住む高名な剣士デビッド・ランダーが、フレデリック王から休暇をもらったところから始まる。

デビッドは隣国のグリーンロッドへ旅行し、そこで体を休めていたが、この町で謎の行方不明事件が頻発(ひんぱつ)していることを知る。彼は思いきってウェーデン王に尋ねてみたところ、事件の真相はいまだ究明されていないとのこと。

そこで、いきがかり上から調査を引き受けたデビッドは、さっそく町の雑踏へまぎれていった。住人の話によると、最近あやしい者が墓場をうろついているらしいのだが……。





冴え渡る剣技をウェーデン王に見込まれたデビッドは、休暇を返上して事件の調査にあたることにした。はたして、この先に待っているのは何であろうか？



のんきに草をはむ牛どもと、鍬をよいしょと下ろす農夫がのどかだね。よく見るとデビッド、農夫はおろか、牛にまでリアルな影がついてますぜ。



住人から収集した情報によると、ひっそりとした墓地に何らかの謎が隠されているらしい。だが、そこにあるのは古びた墓石ばかりだ。

我らが主人公
デビッド・ランダー



ウォーターフォード国の高名な剣士デビッド・ランダー。「ライトクルセイダー」の主人公である彼が、卓越した剣技と魔法を使って事件の究明に乗り出す。その冒険談は次回以降の紹介で明らかになっていくことだろう。連載漫画「バカイヤン」ともどもお楽しみに。

トレジャーからあなたに
開発スタッフ特別インタビュー



共に海外ゲームが好きだという井内さん（グラフィック）と石田さん（プログラム）に開発状況を聞いてみよう！

STAFF SPECIAL INTERVIEW

編集部　一口で言って、どんなゲームでしょうか？

井内　アクションＲＰＧというよりは、少しＲＰＧ色を薄くしてアクションと謎解きやパズルを主体に、ウチが得意なアクション路線にプラスαした感じのゲームになっています。駆け引きを楽しんでもらうというのが一番の趣向なんです。従来のクオータービュータイプのゲームに比べ、操作性を良くして三次元の戦闘をもっと楽しんでもらおうと思っています。ストーリーは、普通のアクションゲームで１ステージクリアする雰囲気です。でも、あっと驚くような展開もありますけど。

編集部　絵柄はこれまでにない路線ですよね。

井内　初期の段階で目指していたコンセプトは、我々が好きな「ウィザードリィ」的な世界をアクションゲームにしてみたいということだったんですよ。

編集部　立体的になると開発も大変なのでは？

石田　多関節をクオータービューでやるのは結構大変なんです。三次元で動きを計算しなければいけないですからね。

井内　仕掛けなどにも三次元的な要素を加えられるので、かなり戦闘方法も変わるでしょう。

編集部　現在の完成度は？

井内　今は30％ぐらいでしょうか（笑）。実は、一度すべてをボツにして、一から作り直したんです。クオータービューというのは、メガドラの性能では支障をきたす部分もかなり多いので。とにかく、今回は私の総力をつぎ込んでいます。グラフィックも命削って描いてますから、サターンを買った人も、このソフトでメガドラの限界を見てほしいです。



ウルヴァリン

















アメリカンコミックのヒーロー "ウルヴァリン"とは？



このゲームの主人公であるウルヴァリンは、人気アメリカン・コミックス「X-MEN」に登場するメンバーの1人だ。X-MENとは、さまざまな特殊能力をもつミュータントで組織されたチーム。人類との共存を認めないミュータント達から、人間を守るために日夜活躍している。コミックスで表現されているのは脳天気な勧善懲悪物語ではない。常人とは異なる能力を持つことや、恋愛などに悩みながらも「正義」を行使しなければならない、「普通の人間」の苦悩が描かれているのだ。

その中でもウルヴァリンは存在感があり、ファン人気も高いキャラクターのひとりだ。本名はローガン（フルネームは不明）。彼のエクストラ・パワーは、野獣並みに優れた五感と、驚異的な肉体治癒能力。過去に政府の諜報機関の特殊作業に従事していた関係で、あらゆる格闘技をマスターしており、戦士としての能力は一流だ。

ある時、カナダ政府が進めていた超人兵士製造プロジェクト「ウエポンX計画」に参加。地上最硬の金属、アダマンチウムを全身の骨格に融合され、さらに自由に収縮できるアダマンチウム製の爪を両腕に移植される。その後カナダ政府が組織する超人チーム「アルファ・フライト」の一員となったが、X-MENの統率者プロフェッサーXと出会い、X-MENのメンバーとしてスカウトされる。気性が荒く、単独行動もとりがちだが、仲間想いの好漢である。

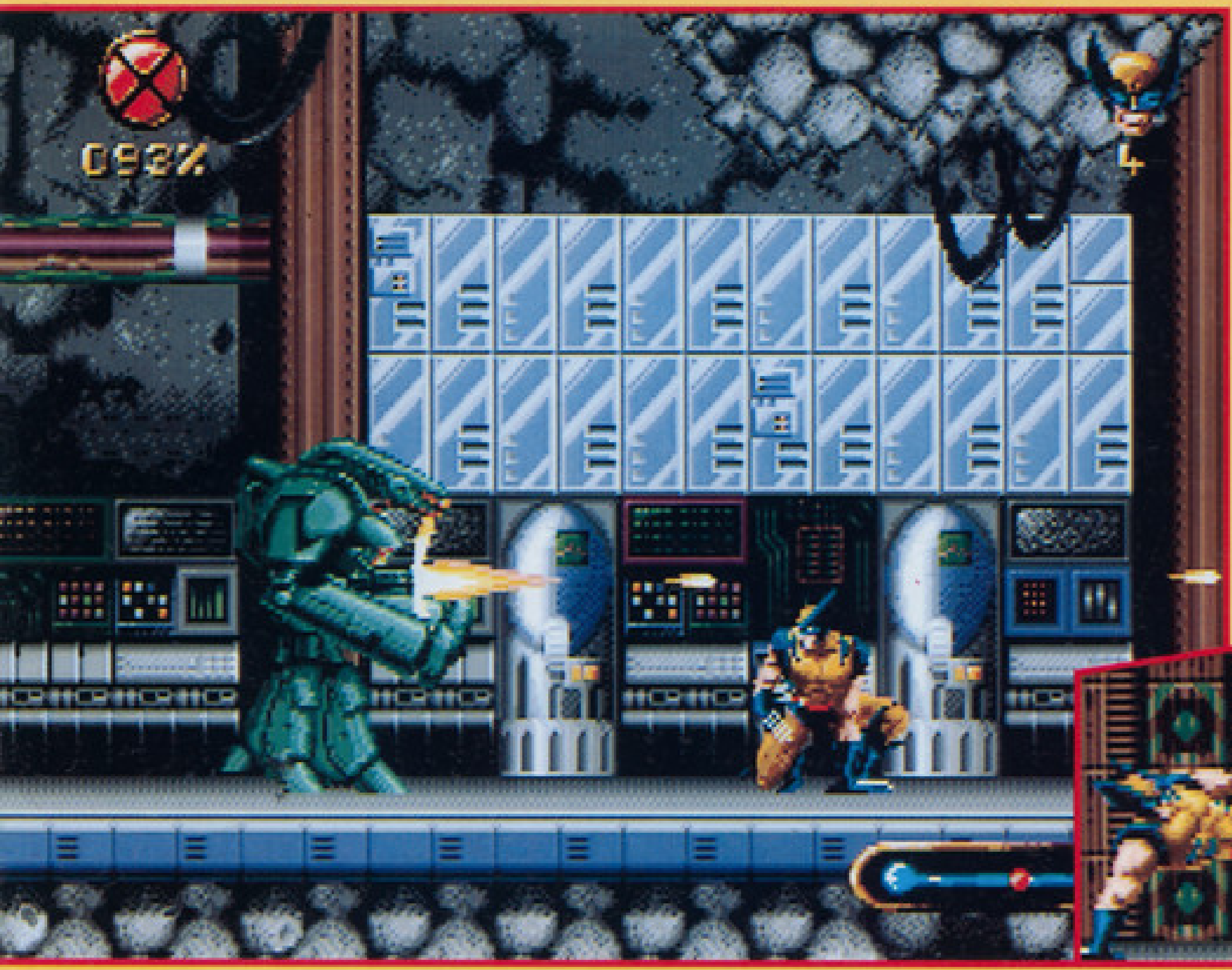
諜報員としての過去、ウエポンX計画によって生じた記憶障害、そしてX-MENのメンバー内での悲恋と、常に孤独と戦うことを宿命づけられているウルヴァリン。ワイルドなヒーロー然とした外見にのみ気を取られがちだが、本当の人気の理由は、こういった人間性にあるのかもしれない……。



ウルヴァリン

●アクレイムジャパン
●1月27日発売
●7,800円
●16M
●ACT

ウルヴァリンが、セイバー・トゥースが、そしてサイバーが活躍するぞ!! と言ってもX-MENを知らない人には何だかわからんか。











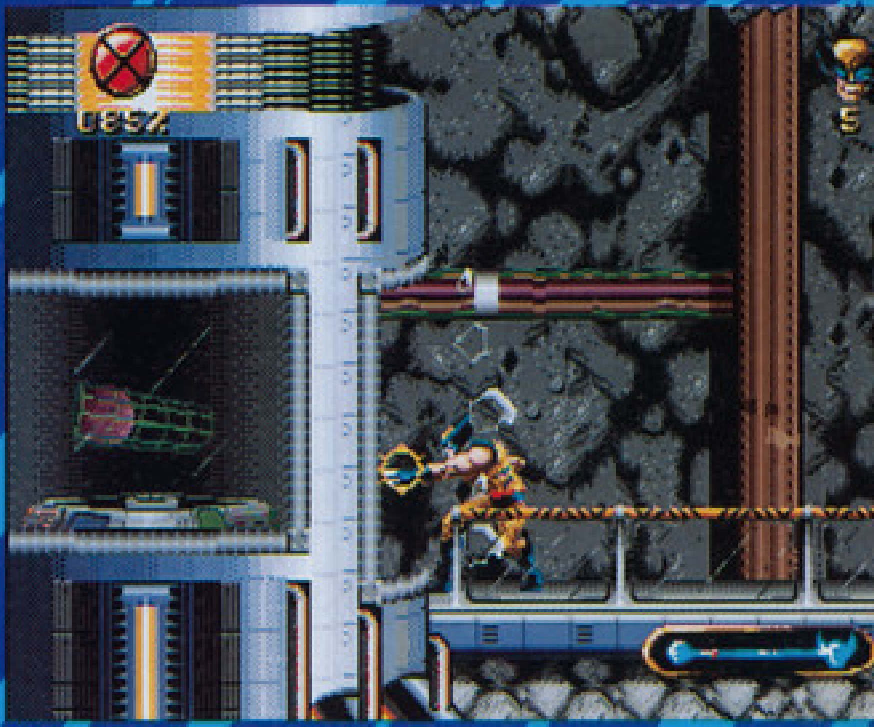


多彩な攻撃アクションを使いこなせ!!

ゲームタイプは、サイドビュー画面の上下左右4方向スクロール・アクション。プレイヤーキャラのウルヴァリンは、方向キー、パンチボタン、キックボタン、ジャンプボタンの組み合せで、実に多様なアクションを展開する。攻撃のバリエーションはもちろんのこと、ジャンプの飛距離・滞空時間をアップさせる回転アタックや、アダマンチウム製の爪を壁につき刺してのよじ登りなど、地形面での攻略に関するアクションも豊富だ。技の出し方や操作感覚、敵キャラの行動パターンに慣れるまでには少々時間がかかるが、一度身についてしまえば、小気味よいテンポでプレイすることも可能だ。各ステージにはシビアな制限時間が設けられているので、どのみち効率よい戦闘法と確実なコントロール・テクが要求されるのだが……。

ウルヴァリンは、敵の攻撃を受けたり障害物に接触すると体力が減少し、0になるとミスとなる。体力はアイテムによっても回復できるが、コミックスの設定同様、常に自然治癒効果が働いているので、少々休めばある程度なら回復できる（このへんは制限時間との兼ね合い）。原作に忠実なのは、キャラの外見だけではないのだ。

ステージ間にはアメコミ調のビジュアルデモが用意され、プレイ意欲を掻き立てられる。ステージ構成も研究所からの脱出に始まって、雪の決戦もあり、異次元空間ありと、バラエティ性に富んでいる。またステージごとにパスワードがとれるので、難所をじっくり攻められるのも嬉しい。原作ファンはウルヴァリンとの一体感を堪能するために、そうでない人はX-MENワールドへの足掛かりとして、ぜひチャレンジしてみよう!





各ステージには中ボス、大ボスが控えている。移動・攻撃パターン、ダメージを受ける箇所を見切ることが、ボス攻略の第一歩だ。

アイテムは、体力回復と1UPの2種類のみ。これは、暗に操作テクニック重視のフィールド構成、ゲーム内容であることを意味する!?





敵と中途半端な距離をとらないこと通常時の戦闘の基本。場面によっては完全無視が最良の策の場合もある。

制限時間オーバーによるミス画面。「少女アンドロイドの時限爆弾装置が作動する」という設定らしいのだが……。



■参考文献――「アンキャニイ X-メン」（小学館プロダクション刊）、「バンブーコミックス・X-MEN（3）」（竹書房刊）
■人形（写真）――商品名・Xパワーシリーズ［I］ウルヴァリン／国内販売元・タカラ／価格：980円（税別）

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

ぷよぷよ通(2)



アーケードからさっそく移植！

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●コンパイル
●発売中
●6,800円
●PUZ
●16M

『2』じゃないところが『通』なんだなあ！

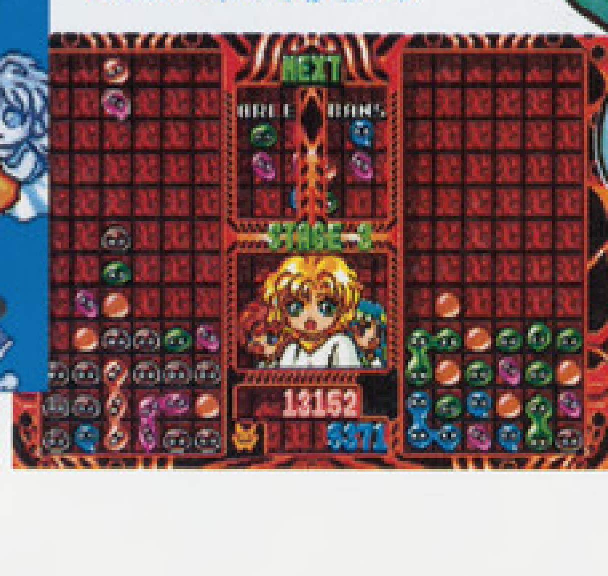
対戦型落ちモノパズルの嵐をまきおこした「ぷよぷよ」が、さらにパワーアップしてアーケードに登場！と思ったら、なんとさっそくメガドライブに移植されてしまったのだ。タイトルも「ぷよぷよ2」ではなく「通」とあるだけあって、前作の不満点などを解消し、さらに誰でも楽しくプレイできる作りになっているぞ。

残念ながら「とことんぷよぷよ」モードはなくなってしまったものの、コンフィグ設定や対戦「ふたりでぷよぷよ」がグッと充実。また、メガドラ版オリジナルの要素もたっぷり加えられ、とにかく何度でも楽しめるように工夫されている。かわいい新キャラも増え、ルールも一部改定された「ぷよぷよ通」は、ツウじゃなくても絶対にチェックしておきたいタイトル。接待(せったい)ゲームとしても満点なのだ。

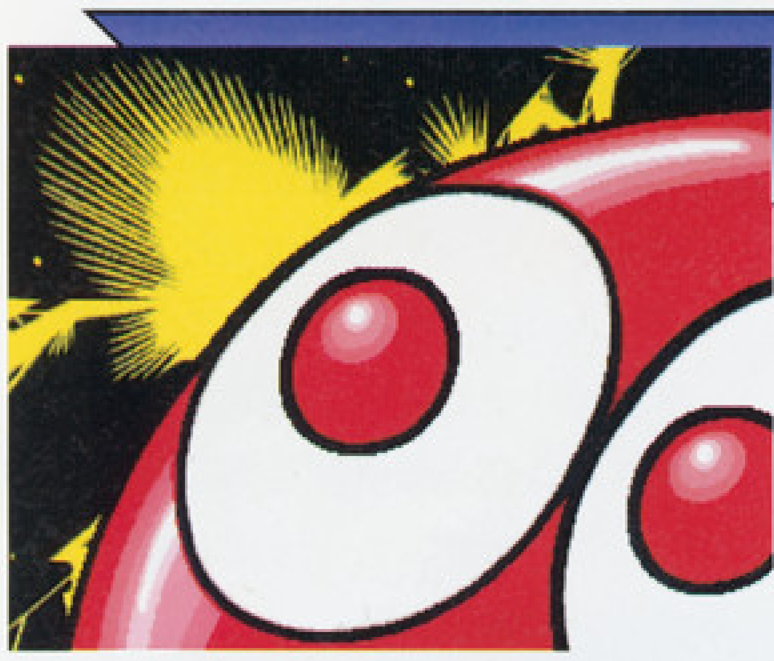




モードは3つ！ 影の主役、カーくんも健在。何度でもいろいろな楽しみ方ができるのだ。



新キャラも続々登場、ルールも一部改定されてメガドラに早くも移植だ！



ルールがかわって大逆転！ なのだ

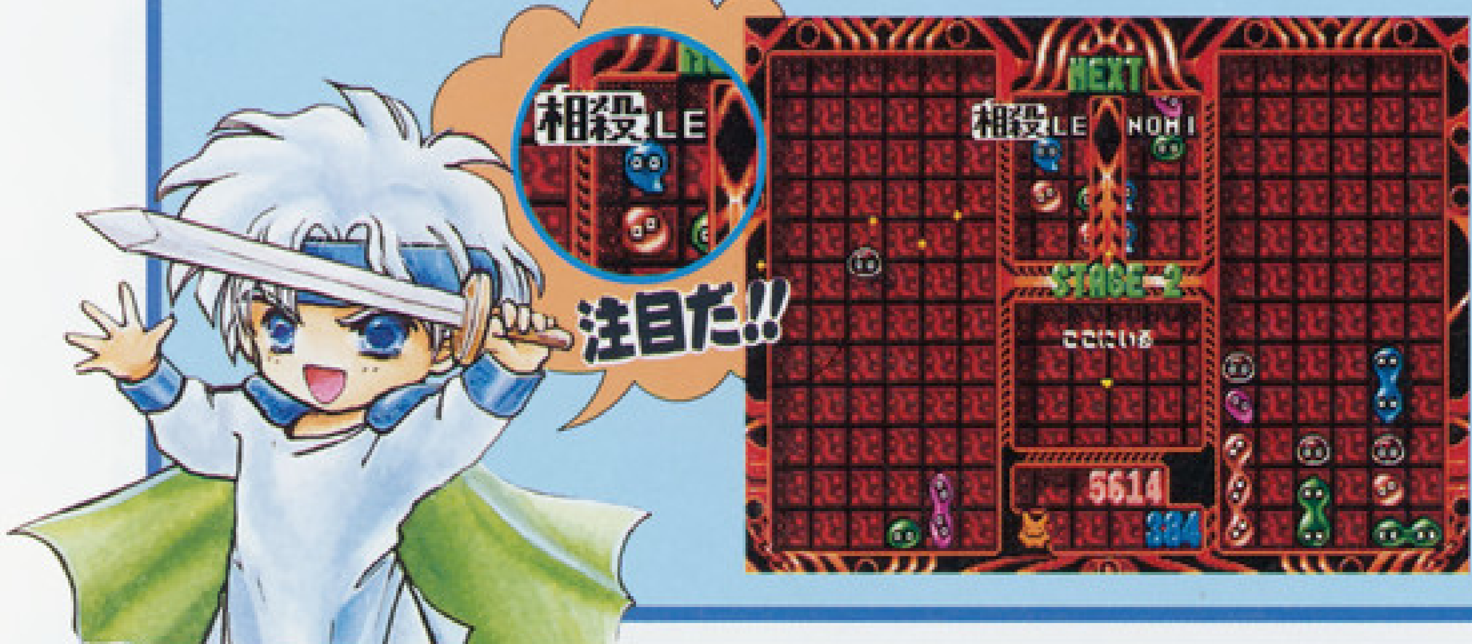
前作同様、同じ色の「ぷよ」を4つ以上並べると消すことができる……という基本ルールは変わらないけれど、マイナーチェンジされたルールによって、より遊びやすくなり、ゲーム性も大幅にアップしている「ぷよ通(2)」。まずは、「ひとりでぷよぷよ」「ふたりでぷよぷよ」の両方のモードに共通する、ルールやシステムの変更をここでおさらいしておこう。

ゲームセンターに行く機会がないキミも、これでイッキに「通」になれることまちがいナシ！

前作のように5連鎖を作れば勝てる時代は終わってしまったのだ。「通」ではいろいろ作戦の立直しが必要だぞ！

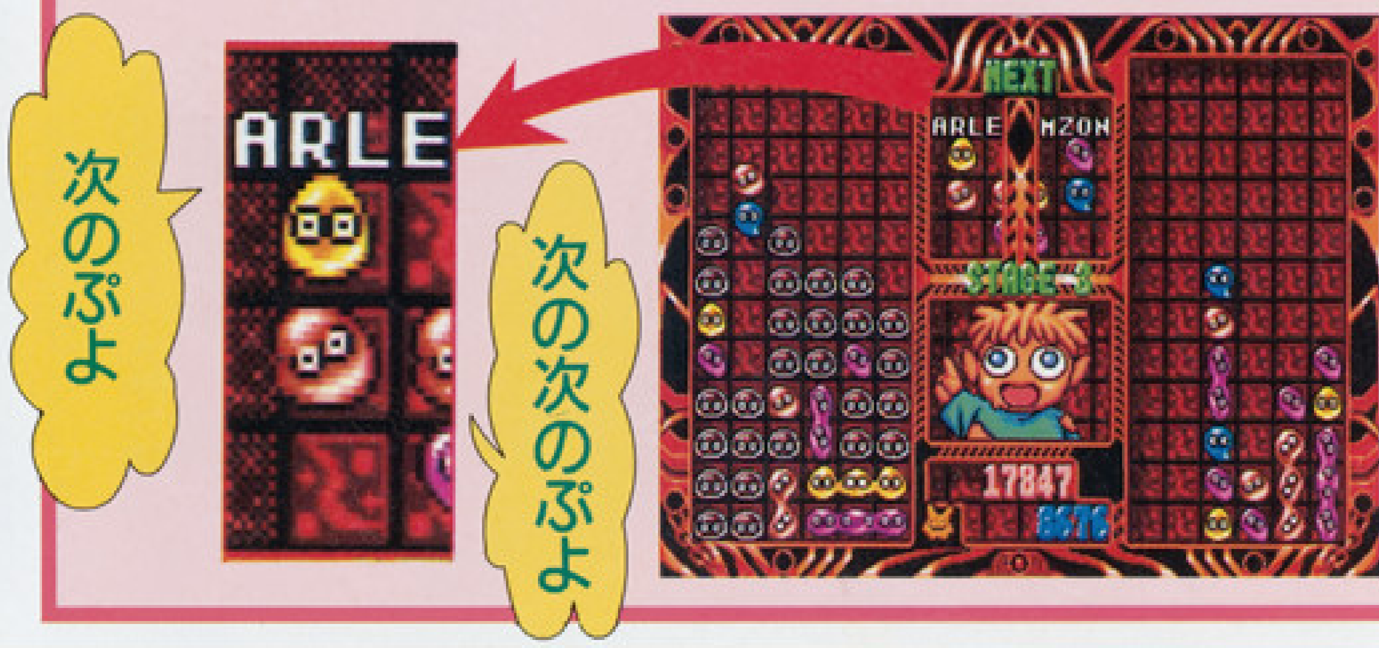
連鎖は連鎖で相殺しちゃえ！

前作では、とにかく先に5連鎖を作ったほうが勝ち、という厳しいオキテ（!?）があったけど、今度の「ぷよ通」では、連鎖は連鎖で「相殺」することができるようになったんだ。これで1回分の「仕込み」だけで勝てる単調さはなくなったぞ。相手が連鎖している間に自分も連鎖させれば、逆転のチャンスだ。



次の次のぷよが見えるぞ

今回は、2コ一組で降ってくる「ぷよ」が、次の次まで画面に表示されるようになってるぞ。これで、より戦略が立てやすくなり、「仕込み」もしやすくなるんじゃないかな。ただし連鎖を作れば勝てるわけじゃないから、相手が連鎖できないように、こまめに邪魔するのも作戦の1つだよ。状況に応じて組もう。



「全消し」でおじゃまぷよ増量だ！

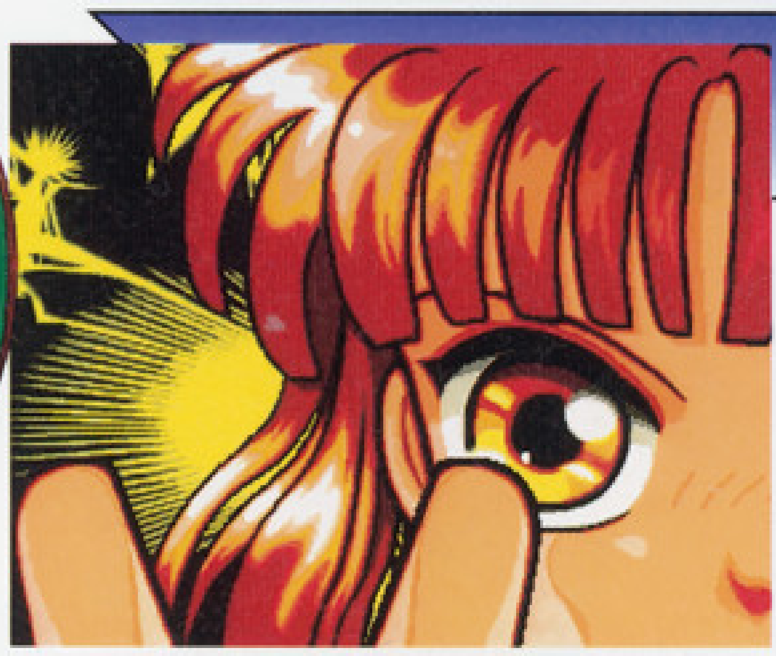
フィールド上の「ぷよ」を全部消してしまうと「全消し」の表示が出るはず。

「全消し」の直後に相手に送る「おじゃまぷよ」は、普通に連鎖させた数にボーナスがプラスされるんだ。「全消し」させたら、じっくり仕込んでイッキにかたをつけることもできるはず。逆に、相手が「全消し」したら、仕込みができないように、こまめにおじゃまぷよを送ってやろう。





次に相手に送る「ぷよ」にはボーナス分がプラスされる。小さな連鎖でも逆転を狙える大チャンス！ 狙って「全消し」する必要はないけれど一度は体験したい。



「ひとりでぷよぷよ」も一味ちがう！

「ひとりでぷよぷよ」モードは、基本的にはアーケード版の完全移植と考えていい。もちろん、コンフィグで難易度や「相殺システム」のON・OFFなどを決定することはできるけどね。

前作と大きく違うところは、ステージが階層に分かれているところ。得点が「経験値」として扱われ、その階層での規定の経験値を満たさないと次の階層に進むことができず、バッドエンドとなってしまうのだ。階層には何人かの敵が待ちうけているけれど、規定の経験値をクリアしてしまえば、全員と戦わなくても次の階層に進むことができるぞ。連鎖のテクニックでガンガン経験値を稼いでいこう。ちなみに、エンディングまでの最少人数は8人だ。



そのレベルの全員と戦っても経験値が足りない場合は残念ながらバッドエンド。普通にプレイしていれば大丈夫だけどね。



対戦が充実！ いろいろアリなのだ

アーケード版「ぷよ通」よりグッと充実しているのが「ふたりでぷよぷよ」すなわち対戦モードだ。おじゃまぷよをカタくする、などアーケード版と同じモードの他に、ぷよを2つつなげるだけで消すことのできるモードや6つつなげないと消せないモードなどが用意されているぞ。

また、エディットで自分なりのルールを設定することも可能だ。ぷよが72個つながらないと消すことができない……なんて、とんでもないルールも作れちゃうのだ。

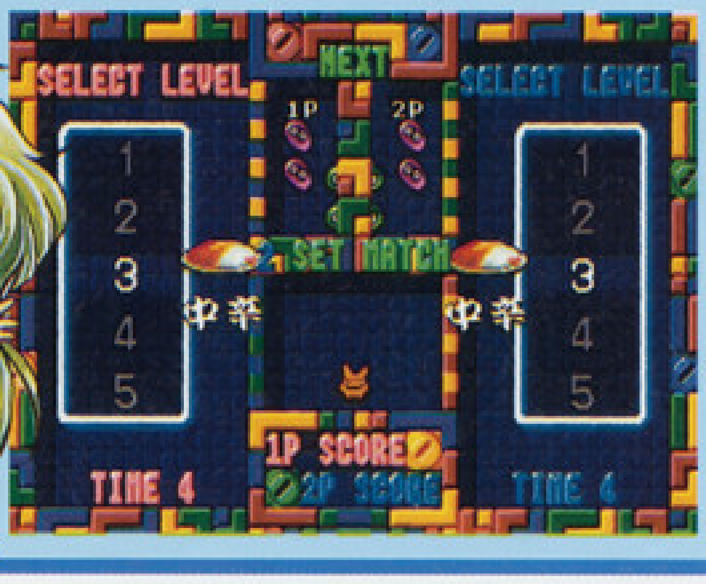
エディットとレベル設定で、初心者さんと超上級者が互角に対戦することも可能。とにかくお楽しみがテンコ盛りだぞ。

レベル・ハンデはあたりまえ

対戦時は、前作同様「激甘」から「激辛」までハンデをつけて勝負をすることができる。

実力が対等だったら、レベルはどちらも中辛、と設定するのがオススメ。上級者なら、もっと難易度を高くして「ぷよ」の色数を増やし、連鎖をどこまで仕込めるか挑戦してみよう。

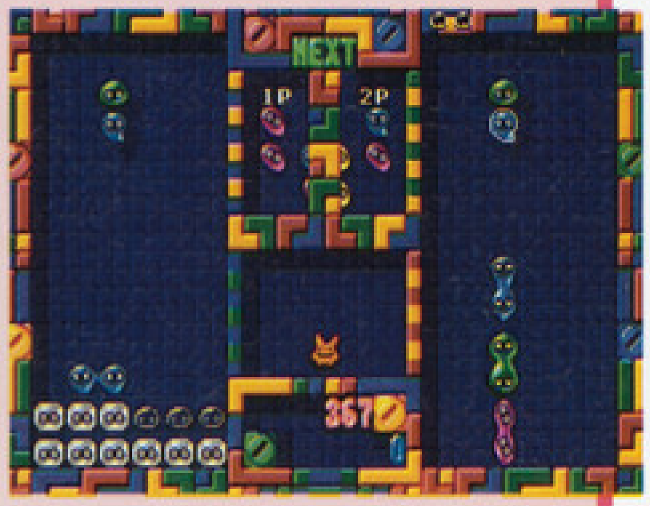




モードが6つ！ これはすごいぞ

対戦モードは、なんと6つ！ アーケード版の移植である3つのモードに加えて、ぷよを2コつなげれば消せる「2コ消しモード」や、6コつなげないと消せない「6コ消しモード」、自由にルールを設定する「コンフィグモード」がメガドラ版ではプレイできるのだ。ああ、メガドラ持っててよかった……ね！



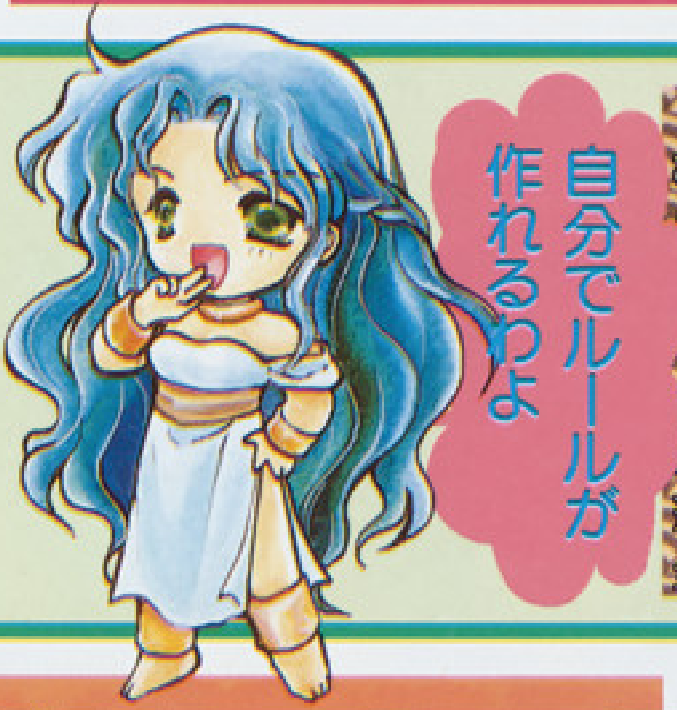


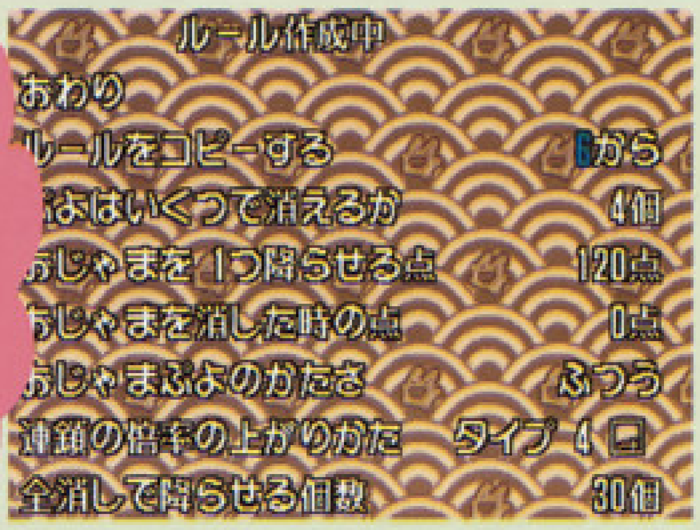
四角いのが「かたぷよ」だ。周囲のぷよを消しても、一度では消えてくれないぞ。

何でもアリ！ のエディットモード

エディットモードでは、自分でルールを作ることができてしまう。相殺システムの有無や、ぷよは何個つなげれば消すことができるか、「全消し」した場合にボーナスで降らせることのできるぷよの数まで自由自在。

ムチャクチャ厳しいルールを設定して精進するもよし、持久戦は必至というようなラク〜なルールを作るもよし、ゲームデザイナー気分が味わえてしまうのだ。





日本一のぷよらーは誰だっ！

渋谷をゲームギア版「ぷよぷよ」でジャックするなど、とにかくイベントの多いこのゲーム。

そういえば、メガドラ版の前作が発売された時にも、六本木GIGOで細川ふみえちゃんや飯島愛ちゃんが登場したイベントもあったよね。

だけど、今度の「ぷよ通(2)」は、ちょっとスケールが違うのだ。現在は「ぷよぷよ通への道」と呼ばれる全国大会が、各地区で行われているけど、その決勝戦は来年1月15日に有明コロシアムで開催される「第一回ぷよぷよマスターズ大会」で決着がつけられるのだ。はたして第1回の日本一は誰の手に？注目だ。



ぷよでお祭騒ぎ！なのだ



去る11月3日、セガ本社にて行われた「ぷよぷよ通への道」東京地区大会には、朝からの開催にもかかわらず、なんと約1,000人近くもの参加者が集合。参加者は同じTシャツを着用し、みんなでシュプレヒコールを合唱する一幕もあったとか。ここまでくると、まさにぷよぷよ教なんて宗教も創設できそう？

ちなみに乱入も

パッドが2つつないであれば「ひとりでぷよぷよ」している時でも乱入可能。

こういう細かいところまできちんと移植されているのもウレシイね。



メーカーさんからひとこと

お待たせしました。ついにMDで「ぷよぷよ通」が遊べます！ 相殺、全消しは当たり前、アーケード版の面白さはそのまま！ さらに、MDオリジナルのオプション機能で、何から何まで設定し放題！ 2個消し、6個消し等、一味違うぷよぷよを体験してください！

サージングオーラ

最初の仲間ができるところまでを紹介だ

完成度ゲージ	100%	1人プレイのみ

- ●セガ
- ●3月発売予定
- ●価格未定
- ●RPG
- ●16M+B・3



ルフィードとの戦いに敗れムウがとばされたところは……？

先々月の記事では、主人公ムウが闇の呪法師ルフィードとの戦いに敗れ、どこかへ飛ばされるところまでを紹介したよね。そこで今月は、ムウが飛ばされたヒドゥの町から、最初の仲間〝フラン〟がパーティに加わるイスナンの町までをストーリーに沿って紹介するぞ。

ヒドゥの町

ムウが気がつくと、そこは見知らぬ町。しかも、目の前で女の人がさらわれようとしていた……。ここからムウの冒険が始まるのだ！

さらわれるラミ



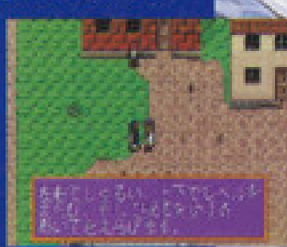
ムウの目の前でさらわれるラミ。ムウは何もできない…。

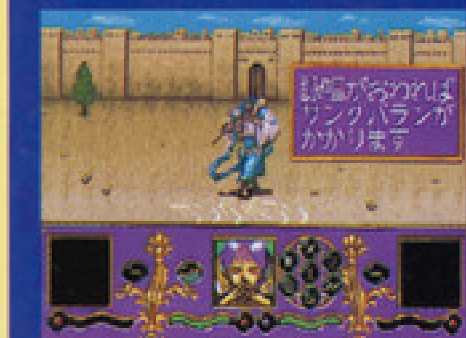


じゃあいったいどうやって呪法を覚えればいいんだろう…。

呪法の使い方をマスターせよ

町の中にいる呪法師に話しかけると、なぜかタダで〝サングバラン〟の呪法を教えてくれる。しかも操作方法まで指導してくれるぞ。





懇切丁寧にバトル画面で説明してくれるのだ



サムニバルとは何者だ!?



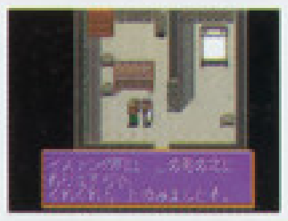
ラミをさらった男がサムニバルというらしい。しかし魔物を呼ぶとは!?

セーブは町の外で



セーブすることができるのはフィールド上のみ。町の中ではできないぞ。

老人のたのみでイスナンの町へ…



とある建物の中にいる老人と話をすると、イスナンの町にいるフランにラミがサムニバルにさらわれたことを伝えてほしいと頼まれる。引き受けると、1,000ゴールドくれるぞ。これでアイテムを買って、イスナンの町を目指すのだ！

イスナンの町近辺までに出てくるエネミー



◀ゴル



ムシュ▶

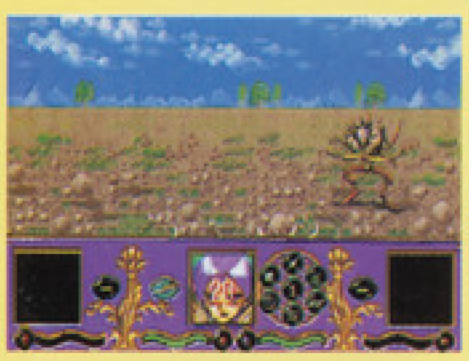


◀アフンダク



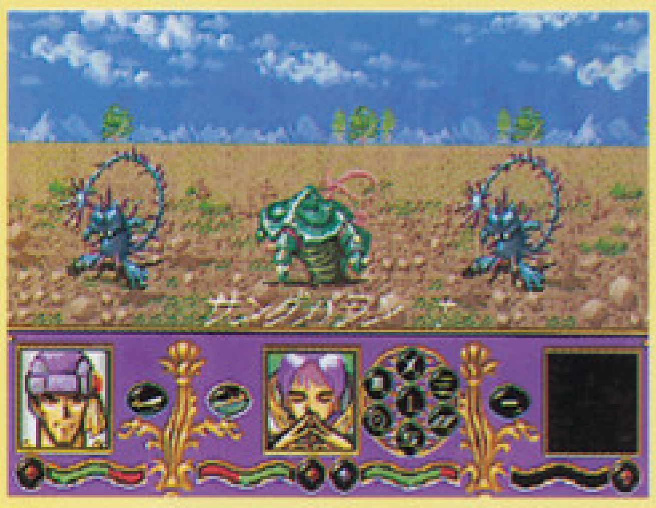
ドタサル▶

呪法のみでOK



序盤では、こちらが1人なら敵も1体しか出てこない。〝サングバラン〟の呪法を使えば十分だ。

仲間ができると……



1人でも仲間ができると、いきなり敵の出現数が増える。頭を使わないとツラくなるぞ。

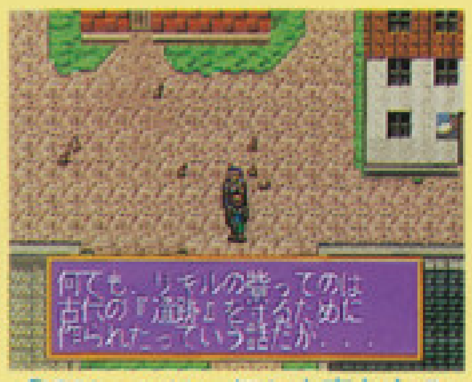
イスナンの町

イスナンの町では、フランという人物にはすぐに会うことができた。だが、どうも様子がおかしい。そこで、事情を聞いてみると……。





どうやらサギルの砦は、すでに魔物どもの手に落ちたらしい。



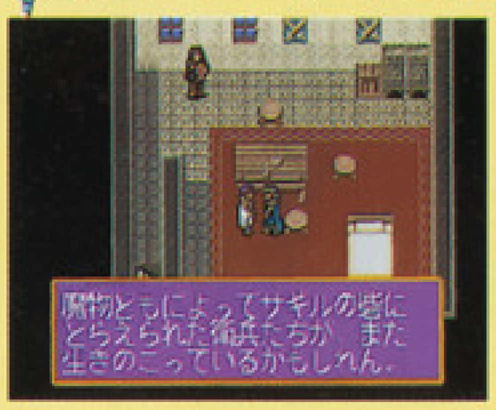
「遺跡」には、何か大事なものが隠されているようだ……。

フランを見つけたが……

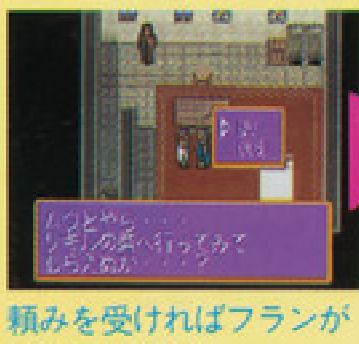


建物の前で見張りをしているフランを見つけるのだが……。

ガディム将軍と話そう!!



ガディム将軍に兵士の救出を頼まれる。



頼みを受ければフランが仲間になるぞ。

フランが仲間に!!



頼もしい仲間が加わったぞ。さあ、サギルの砦を目指せ!!

メーカーさんからひとこと

BEメガのアンケートでもかなり長い間、上位にランクインさせてもらっている「サージングオーラ」が、ついに本当に、来年3月発売決定!!　お待たせした分、じっくり仕上げた味わい深い作品です。開発もがんばったので、ぜひ買ってくださいね。

エイリアンソルジャー

近いうちに詳説「エイリアンソルジャー」ストーリーをやります

完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ

- ●セガ
- ●2月24日発売
- ●6,800円
- ●ACT
- ●16M



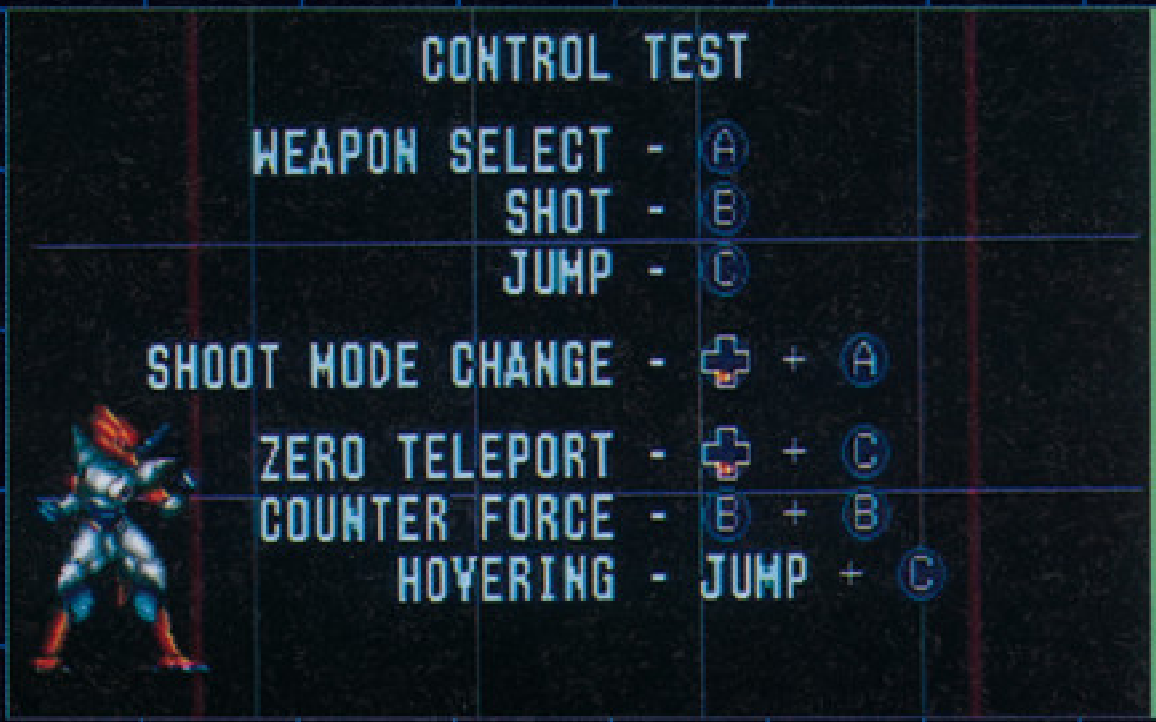
ビジュアルショック！スピードショック！サウンドショック！のスリーエス・ソフト

あの衝撃的なテレビコマーシャルとともにメガドラが世に出てから6年。当初のラインナップが軒並み「新ハード登場時特有の状況」だったことを考えると、現在のソフトの質は飛躍的に進歩したのだと、つくづく痛感する。もし、この「エイリアンソルジャー」や一部のサードパーティー（本当に一部だけだが）の傑作などを見るにつけ、しみじみ共感するのなら、あなたはすでにメガ老人健康会の立派な一員です。これからもその魂を大切にしてください……。



タイトル画面もまた新しくなりました

この新しいタイトル画面を見て、トレジャー開発者の真意が理解できる……。「AS」は、そんな人にこそプレイしてもらいたい作品である。

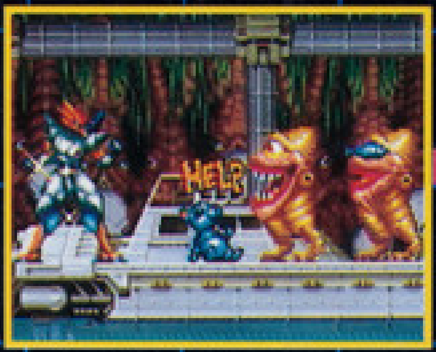


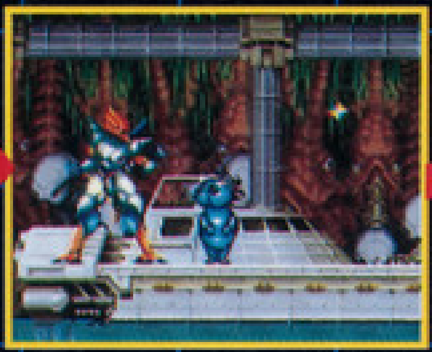
普通のシューティングアクションにはない特徴として、眼前で敵弾を消せるカウンターフォースと、高速で抜ける0移動があるぞ。

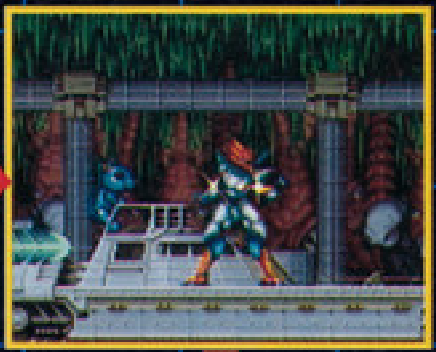
STAGE 2 奴が！ 奴が！ 奴が噂の虎亜羅船長（57歳）だっ！ でもまだ2ステの紹介だ！ 文句があるかっ？

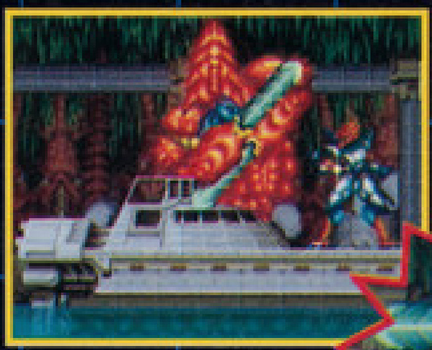
むか〜し昔のことじゃった。川を渡ろうとしたらの、なんとかわいいコアラが悪い奴らにいじめられておったんじゃ。そこで正義感に燃えるイプシロン2が一撃のもとに助けてやると、コアラ船長はそりゃあ大喜びで、恩返しとばかりに船（虎亜羅壱号）に乗せてくれたのじゃ。ところがの、もっと悪どい奴が後を追ってきて、船長をつかむと川へ放ったんじゃよ。するとイプシロン2もたいそう怒ってのぉ……（常田富士男調でお読みください）。

虎亜羅船長との心温まる交流？









現代版「浦島太郎」か、それとも「鶴の恩返し」か？　助けたコアラに連れられて、安全に川を渡ろうとした矢先に投げ捨てられてしまう船長。いい味のキャラクターなのにかわいそう……。

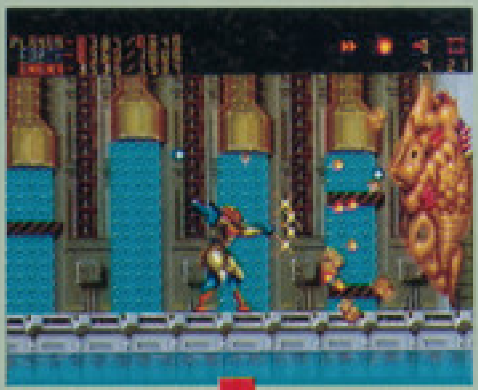
ちなみにこの敵はシャープスティルというエビ型の生物だ。実はひそかに初登場だったりする。

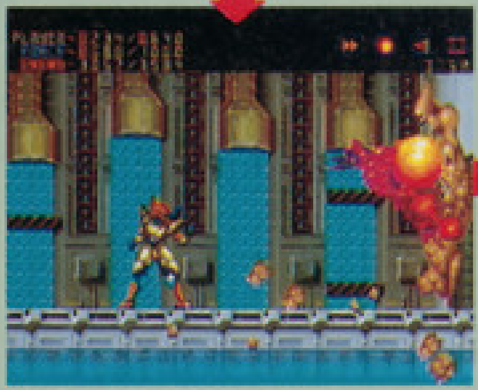


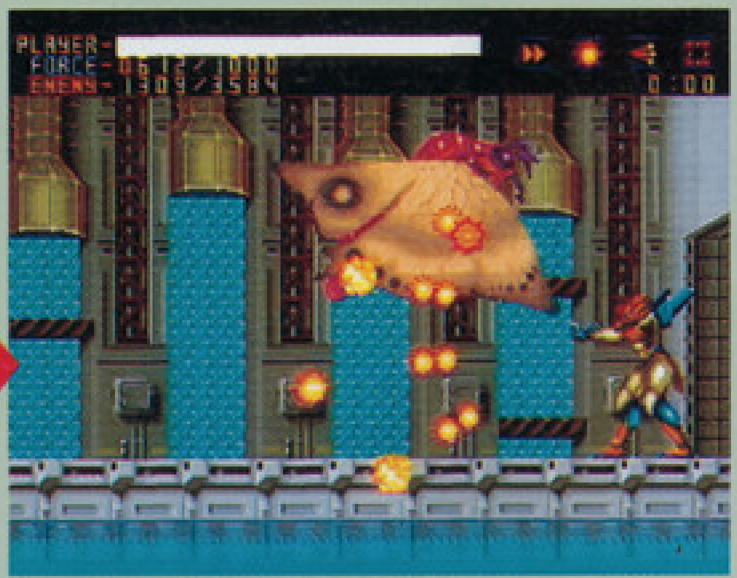
あ〜れ〜！

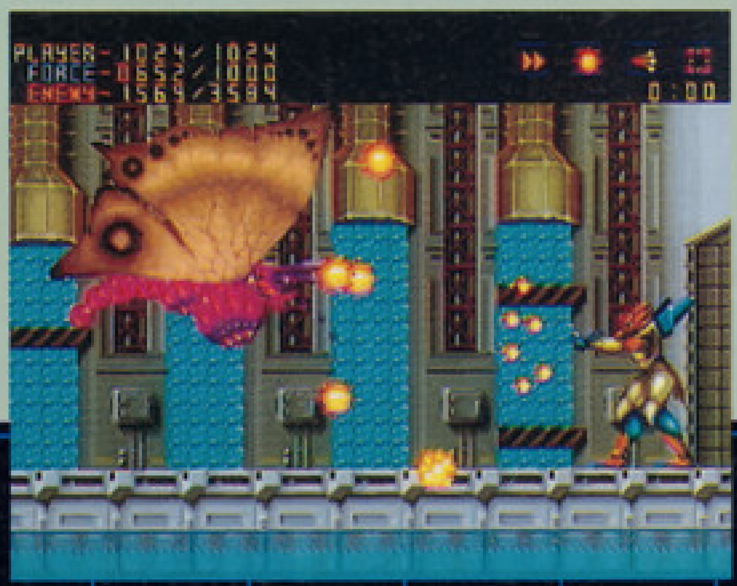
バグマックス

げに恐るべしは、テクスチャーと見間違うほどなめらかな羽ばたき









ここでお知らせ。前回にお見せしたラブ・ペンギンは左遷されてどっか別のステージに行かされたらしく、かわりにこのバグマックスが登場することになりました。はじめはサナギの形状だけど、表皮を撃ち破ると鱗粉（触れると視界が暗くなる）がバリバリの蛾に変態するよ〜ん。

見事な蛾に変態しました

ALIEN SOLDIER

STAGE 3 数々の強敵を倒し、母なる地球を離れたイプシロン2 しかし戦いははるか彼方の火星にまで及ぶのだった！

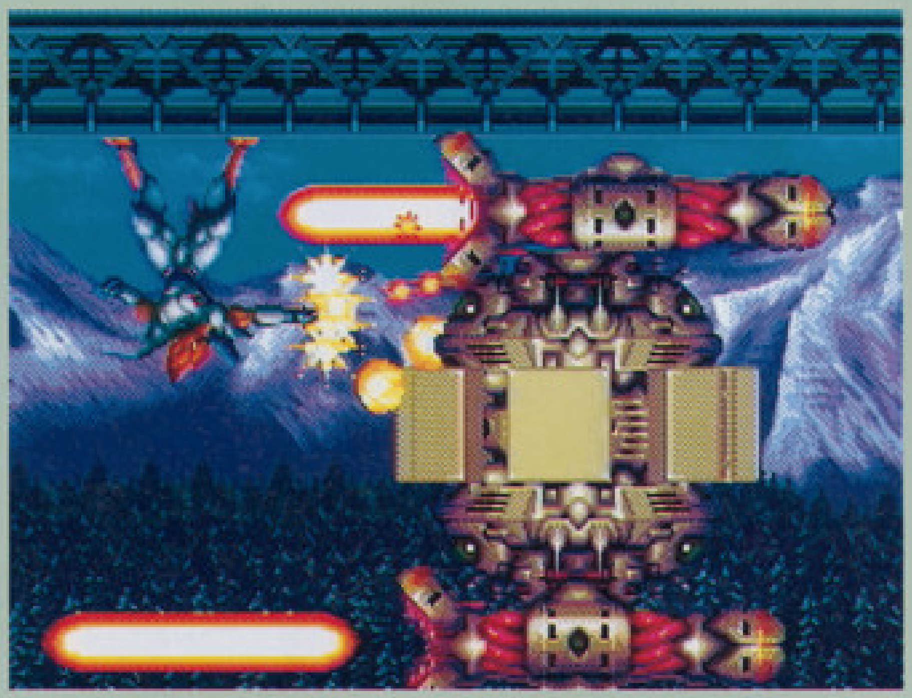
むか〜し昔のことじゃった……って2回もやるとしつこいので、そろそろ普通にやります。

今回が初紹介のステージ3は、これまでの舞台だった地球を離れて、なんと一気に火星へと進むのだ！　どうして火星なのかは、このゲームの詳しい設定とともに、いずれきっちり説明するのでもう少しだけ待っててね。なにしろ1〜2ページぐらいじゃ語りきれないくらい、緻密で熱血でディープな話が用意されているから、今から楽しみにしててほしいぞ。




ゲーム中にスピードの調整（3段階）が可能なことも今回は発覚した！　左の写真の下部を見よ。

デストロイヤーMKI



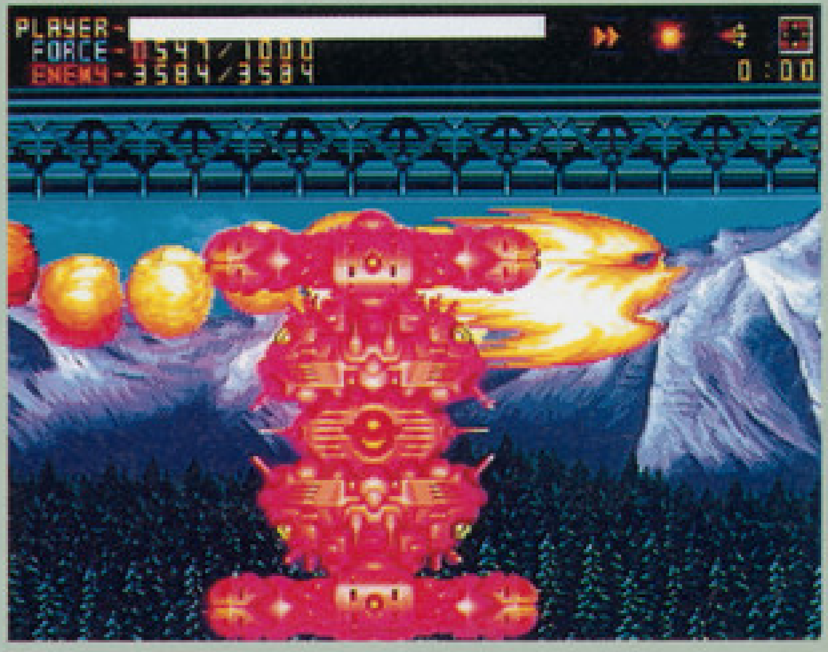
火星に降り立ったイプシロン2がすぐに対面する巨大なメカ！　天井の足場（って言うのかな？）にぶら下がって戦うテクニックが必要だ。



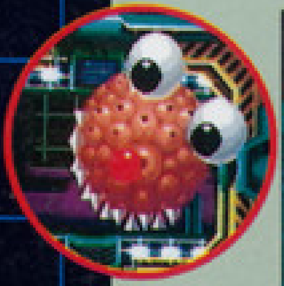
極太なレーザーをさんざん発射した後、突如としてワープするのがやっかい。再び実体化した時を狙わねば！

最強の0移動で貫け！

ある条件で出せる、最強段階の0移動がシビれるくらいカッコいい！　無敵状態のゴッドフェニックスみたいだぜ。



ジャムパン





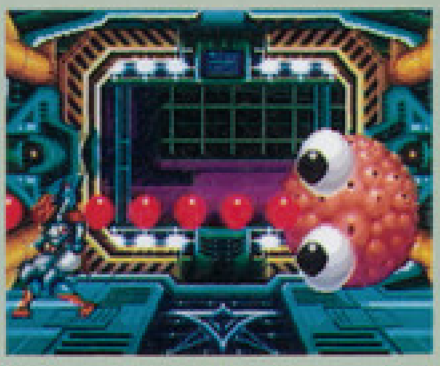
あの「メロンパン」とはどうやら親戚関係らしい

奴は「ガンヒー」で愛玩動物として登場したメロンパンの親戚。その名もジャムパンだ！　肉づきもよく、ついでにまぶたまで備えているぞ。



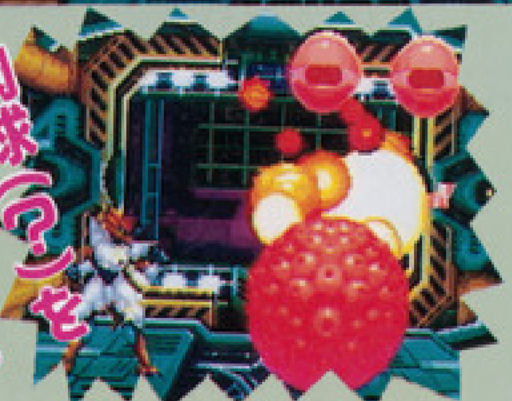






鼻ポロリのメロンパンより多芸なジャムパン。伸びるねえ。

肉球(?)を潰すと……




まさにメロンパン！

次号予告!!

「セブンフォース カエデ」がいよいよ満を持しての登場だ

次々に敵が登場する「エイリアンソルジャー」だけど、果たして主人公の真の目的は？　それは次回の紹介で明らかになるかもしれない。そしてもう1つ、本誌でも変形パターンを募集した「セブンフォース カエデ」が、いよいよ登場だ。その仕上がりは「ガンヒー」のセブンフォースをも超えたと言われているだけに、期待できる！

どんな変形をするのか？乞うご期待！



「ガンヒー」と同様に、形態の一つは人型だと判明しているが、残りの5＋一種類の変形パターンが気になるところだね。

開発者さんからひとこと

開発終了が間近に迫った今日この頃。絵はほとんど完成し、今プログラマー達が最後の追い込みに燃えている。誌面ではまだお見せできないが、はっきり言って後半のステージはスゴイ。登場するボスの数、そして動き。とにかくハンパじゃない。もう少しで完成だ。期待しろ！

ストーリー オブ トア ～光を継ぐ者～

音楽はもちろん古代祐三だ！ もう知ってたか!?

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

●セガ
●12月9日発売
●8,800円
●ARPG
●24M＋B4



新感覚アクションロープレがついに完成した！

若手制作会社エインシャントによる、アクションゲーム感覚で楽しめるRPG「ストーリー　オブ　トア」が、いよいよ発売される。RPGでありながら、格闘ゲームのように熱いアクションゲームを導入し、新しいアクションRPGのスタイルを確立している。

もちろんアクションだけでなく、シナリオも充実している。舞台となるのは、海にさびしく浮かぶ島国ポセイドニア王国。王家に古くから伝わる伝説によると、その昔金の腕輪を持つものと銀の腕輪を持つものとの戦いがあった。両者は相討ちとなったのだが、そのふたつの腕輪は依然行方不明のままだという。腕輪をめぐるシナリオにも注目だ。



主人公のルオは、ポセイドニア王国の王子であるにもかかわらず、島の人々からは友達のように親しまれている。これはいいことなのか？



ダンジョンには多くの敵、多くの仕掛けがルオを待ちかまえている。これらの仕掛けをどうやってかわしていくかを考えるのも楽しい。



ポセイドニア王とお姫様

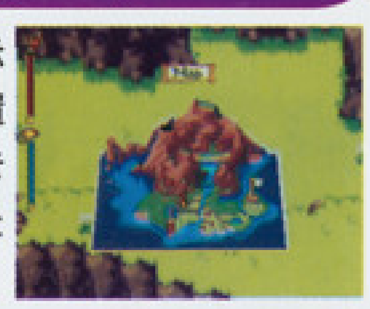
ポセイドニア王とお姫様　ポセイドニアのお城で、ルオに的確な指示を出す王様。そしてルオの身を心配してくれる、やさしいお姫様。

主要コマンドは全部で5つ

アクションRPGらしく、操作は非常に簡単で解りやすい。この5つのコマンドさえ知っていればもうバッチリだ。

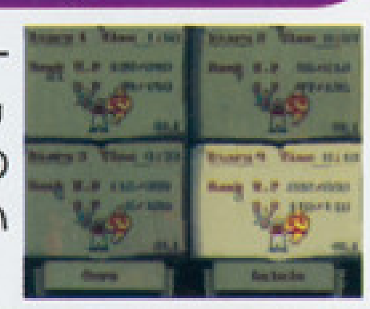
ゲーム中にスタートボタンを押せば、コマンドを表したアイコンが表示される。使いたいコマンドを十時キーで選び、Cボタンで決定する。気をつけたいのは、ルオの動作により使えないコマンドがあること。例えばルオが走っている間は、アイテムを使えないのだ。

マップ



ポセイドニアのマップを表示する。同時に、ルオの現在位置がピンで、これから向かうべき場所が旗で表示される。迷ったらまずマップを見ること。

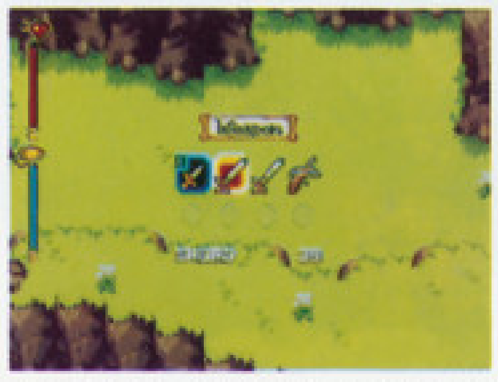
セーブ



現在位置やルオの状態をセーブできる。セーブは全部で4ヵ所まで可能だが、ダンジョンの内部など、一部セーブできない場所もある。

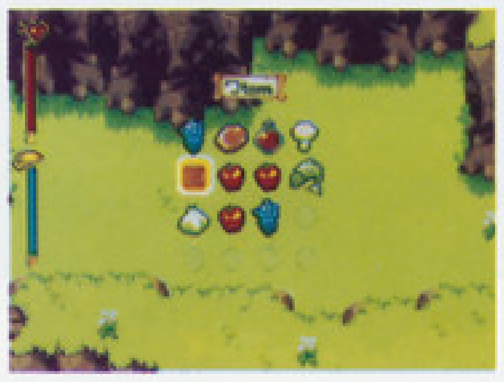
ウェポン

ルオが使用する武器を選択する画面。武器には大きく分けて、短剣、長剣、爆弾、弓の4種類があるが、それぞれ使い方や効果などが異なる。短剣以外の武器には使用制限回数があり、それ以上使うとなくなってしまう。また武器がいっぱいになると、それ以上武器を拾えなくなってしまうので、随時不用なものを選んで捨て、余裕をもたせておくように心がけたい。



アイテム

敵を倒したり、宝箱を開けたりして入手できるアイテム。これらのアイテムを使うときに、この画面を呼びだそう。使いたいアイテムを選び、Cボタンで決定する。また武器と同じように、持てるアイテム数に制限があるため、不用になったアイテムは捨てておきたい。アイテムを捨てるには、十時キーでアイテムを選んでスタートボタンを押すだけでよい。



ステータス

各種アイテムを取ることで成長するルオ。このルオの状態を確認したいときは、このステータス画面が役に立つ。ちなみにハートを取るとルオのレベルが、赤や青などの宝石を取れば各種ステータス（腕力など）が、それぞれアップする。宝石は宝箱などの決まった場所からしか手に入らないが、ハートは敵をたくさん倒すと出現する。どちらも絶対のがさず取りたい。



ルオの冒険を助ける頼もしい精霊達を紹介

このゲームはパーティ制ではないが(アクションRPGだし)、主人公と共に戦ってくれる仲間は存在するぞ。

ポセイドニアのどこかにあるダンジョンには、精霊が閉じ込められており、それら精霊(せいれい)を解放することで仲間にできる。精霊は個性的な特殊能力を持っており、これらの能力を使わないと攻略不可能な場所も少なくない。また精霊呼び出し中はSPを消費する。



ディト

Aボタンを1回押すと水の玉を発射し、敵の動きを止める。Aボタン2回でルオの体力回復。Aボタンためで周囲の敵にダメージを与えるぞ。





イフリート

Aボタン1回で炎を吐き、Aボタン2回でダッシュ。Aボタンためで爆発、多数の敵に大ダメージを与える。なにもしなくても、敵になぐりかかってくれる。



精霊を呼び出すには

Aボタンを押して金の腕輪から発射される光を使えば、精霊を呼び出せる。この光を何かに当てればいいのだが、その何かが問題だ。例えばイフリートを呼び出すなら見てのとおり火に、シェイドを呼び出すなら光を反射するものに当てればよい。



Aボタンを押すと発射される光を何かに当てれば、それに対応した精霊を呼び出せる。



意外なものでも精霊を呼び出せるので、いろいろ試してみると戦いを有利にできるかも。

シェイド

Aボタン1回で前方に伸び、敵にダメージを与えたり、クイにつかまったりする。Aボタンためで幽体離脱し偵察が可能。ルオの身代りにもなってくれる。





バウ

Aボタン1回で周囲の敵にかみつく。Aボタン2回で地面に潜り、ルオの足元に再度出現。Aボタンためで花粉をばらまく。花粉を吸った敵はスローになる。





隠された必殺技を使いこなせ

王家に伝わる特殊技能。それが必殺技だ。それぞれ対応するコマンドを入力することによって、必殺技を出すことができる。



ルオの能力のひとつに必殺技がある。しかしこの必殺技コマンドは、ひとつを除いて自分で探すしか方法はない。しかし今回は特別に、全部で8つある必殺技から5つを紹介しよう。

逆さ落し

十時キーを前、後、前と入力してからBボタンを押す。ジャンプして回転しながら攻撃。前、後、前に入力した後、さらに前に入力してダッシュしてからBボタンを押してもいい。



回転斬り

十時キーを1回転させてBボタンを押す。剣を回転させて周囲の敵にダメージを与える。近くの敵にしか効かないが、多くの敵に囲まれてしまった場合には非常に効果的。



一閃突き

ダッシュする要領で、十字キーを同方向に素早く入力し、攻撃ボタンを押す。ただしダッシュと違い、3回連続入力すること。連続してダメージを与える、強烈な突き技だ。



ダッシュ斬り

十時キーを同方向に連続して入力してダッシュする。ダッシュ中にBボタンを押せば、通常攻撃よりも強力な攻撃が出せる。素早く敵の懐に飛び込めるので、大型の敵に有効だ。



双裂脚

Bボタンを素早く連打すると、キックを超高速で繰り出す。ほかの4つの技が短剣装備時しか使えなかったのに対し、この技は装備している武器に関係なく使える。



魅惑のアイテムもたっぷりあるのだ!?

ゲーム中に登場するアイテムは、じつに多彩で見ているだけで楽しい。よく見かける食料や武器の効果は容易に想像できるが、なかには何に使うのか検討も付かないモノもある。しかしご安心を。カーソルを合わせれば、そのアイテムの効果が簡単な文章で説明してくれる、親切な機能が付いている。



食料

敵を倒したりして入手可能。食べれば体力やSPが一定量回復する。つねに多めに持っていたい。



武器

最初にルオが持っている短剣以外は、すべて宝箱から入手する。使用制限回数に注意して使おう。



その他

即座に精霊を呼び出せるもの、死んでしまったときに生き返れるものなど、不思議なものもたっぷり。

トアのストーリーを少し語ろう

偶然にも金の腕輪を見つけてしまったルオ。それが何を意味するのかは、シナリオを進ませていくうちに明らかに……。

アクション要素だけでなく、シナリオの充実もこのゲームの魅力だ。そこでシナリオを、中盤まで簡単に紹介する。詳しくはキミたちが実際に遊んで、じっくり味わってくれ。

シナリオを楽しむ上で知っておいてほしいのは、金と銀の腕輪について。ルオが、手に入れた金の腕輪から力を得たように、銀の腕輪を持つものも力を手に入れたということだ。



企画・シナリオ担当者が語る ここが見どころ



イベントやマップのデザインを主に担当した河端です。マップ、特にダンジョンのデザインには、特に気を使って配置しました。難しすぎず、しかも途中で身動きがとれなくならないよう、考えて作らなければなりませんから。とりあえず1度マップを組み、ミスがないかどうか何度も見直す。この作業の繰返しでした。今回は隠されたマップや仕掛けを、いろいろな場所にちりばめたので、ぜひそれらを探して楽しんでください。特に隠し面は……(以下秘密)。



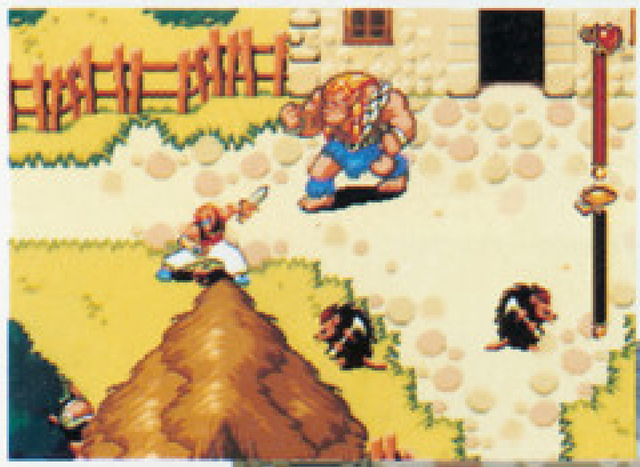
ときには鍵が置かれていることもあるが、ちゃんと戻って探せる。



隠し面を探すには、精霊などの力を借りるといいこともあるとか。

村を襲う謎の軍団

いつものように遺跡発掘に出かけるルオ。小さな島で金の腕輪を見つけたルオだが、それを手にしたとたんに島が崩れてしまう。間一髪脱出したルオだが、ポセイドニア王国には謎の軍団が攻め入っていた。国王に相談し、いくつかの遺跡に向かうことになった。そこでルオは、精霊たちの助けを得る。



港の村に突然現われた謎の軍団。どうもこの敵たちはルオとお城を狙っているようだ。彼らの目的はいったい……。



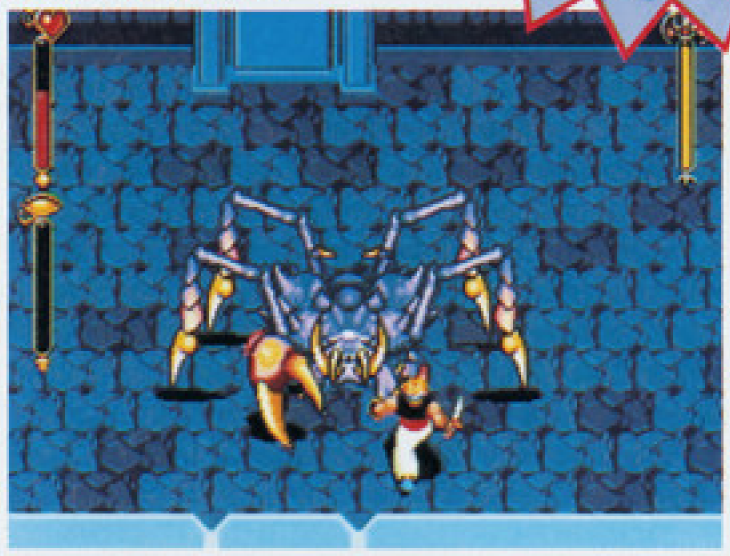
お城に戻り、王様の話を聞く。軍団の捜査は王様が手配してくれるらしいので、ルオはダンジョンへ向かおう。

イフリートとディトが仲間に





まずはディトが、そしてイフリートが仲間になるぞ。彼らの助けがなければ、ここから先に進むことは難しい。



最初のダンジョンにいるボス。各ダンジョンには、このような大型ボスが、必ず潜んでいる。しかもかなり強い。

フィールドでも油断はできない。多くの敵がルオに襲いかかってくる。





STORY OF THOR
MONSTER LIBRARY

巨大なキャラクターが、信じられないほど多数出現し、個性的な動きを見せるこのゲーム。これらのキャラクターの性格を知ることこそ、ゲーム攻略の近道だといえる。そこで代表的なキャラクターを紹介することにする。敵ながら憎めないキャラも少なくない。



エインシャントのスタッフ達が産んだ多彩な敵キャラが、トアのアクション性をさらに高めてくれている。キャラクターパターンもしっかり描き込まれているぞ。

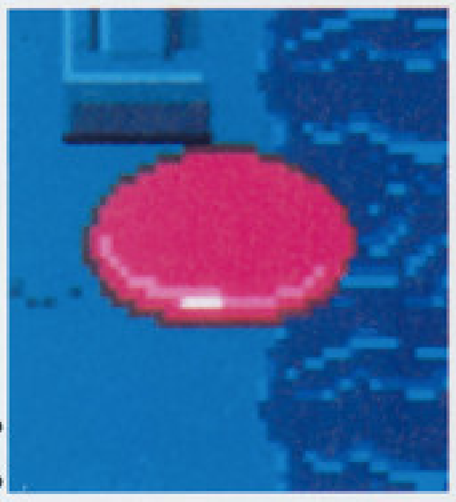
スピアマン

いろいろな装備のバリエーションがある騎士たち。このスピアマンのほか、爆弾を持ったボンバーマン、剣を持ったソードマン、弓を持ったマークスマンなどがいる。もちろん動きもそれぞれ違う。



ブロブ

地面にくっついている、平面状のモンスター。ユニークな動きも見ものだが、低い位置にいるので通常攻撃では剣がとどかない。できるだけ近づいて、キックを連打するといい。色によって性格が違う。



ヘビーナイト

鉄球を振り回す大型の敵。おまけに楯も持っており、こちらの攻撃をかわされてしまうこともある。ただし動きはおそいので、ダッシュ斬りのようなスピードのある攻撃を使うと戦いやすい。



ウェアラット

前半から頻繁に登場するザコ。地面から出現するという特技を持つ。火に弱く、火に触れると全身を火だるまにしてしまう。その後には肉アイテムが残るので、イフリートがいるとすごく便利だ。



プログラム担当者が語る ここが見どころ



プログラム担当の小山です。このゲームを作る上で苦労したのは、やはりあれだけの大きなキャラを、あれだけの数同時に表示しなければならない、ということです。これにはデータ転送の効率を上げることで対処しました。もうひとつの苦労は、敵キャラがルオを掴むという点です。意外に思われるかもしれませんが、この仕様は途中から加わったもので、結構大変でしたが、最後まで無理してがんばりました。ぜひ掴まれてみてください（笑）。



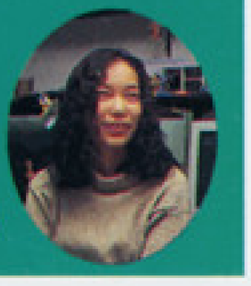
うまくステレオ化された効果音も、プログラム担当者の努力の成果。



これがウワサのルオダンス。無論ダメージを受けるので覚悟して。

グラフィック担当の彩乃です。今回のキャラクターは、どれも個性を出すということを考えて作りました。個性とは絵自体でもあり、動きでもあります。また、普通に遊んでいては気付かないかもしれないけど、わかれば便利な技というのも多数あります。たとえばヘビは、ダメージを与えると膨れてルオに突っ込んできます。しかしわざと突っ込ませて、よければ爆弾になります。あとぜひ見てほしいのは、ルオのダンスですね。笑えます。

グラフィック担当者が語る ここが見どころ



謎の軍団を追って海へ山へ

謎の軍団の本拠地（ほんきょち）らしき場所を発見した、との知らせを受け、ルオは島の東部にある廃墟に向かう。そこにはたしかに、多くの敵が集結してはいたものの、それほどの規模ではなかった。しかし逃げる敵を追い、ルオは舟に乗り込み海へ。

舟の上には、グウィンと名乗る男が指揮を取っているようだった。その男は徴発的な言葉を発すると、どこかへ消えてしまう。この男を追って、さらに島の北部へと進む。





お城からずっと東に行ったところに、不穏な動きがある廃墟を発見。さっそく向かおう。



ボスを倒したルオは、ついに舟に乗って海へと出発する。



小舟に乗ってやってきた浜辺は、雨が降り続く不思議な場所。同じポセイドニアなのに、こんなにも違うとは。



この後しばらく、新しい精霊を仲間にすることは出来ない。効率よくイフリートとディトを使い分けて進みたい。

謎の人物グウィン登場



後をついてこい、なんていうクセに、ひとりで空を飛んで行ってしまうニクいヤツだ。

トラップもハンパじゃない



ガーゴイル

空を飛ぶ悪魔。コウモリのようだが、かなり体力もある強敵。逆さ落としを代表とするジャンプ系の攻撃を繰り返して倒そう。ときにはほかの敵を輸送する役目も果たす。グウィンを運ぶこともある。



ゾンビ

地面から出現するゾンビ。色によって強さが違う。中盤以降に出現するのゾンビは、やられて上半身だけになっても襲いかかってくる。また炎に弱く、イフリートのパンチなら一発で灰になる。



メイジ

後半のダンジョンに出現する。普通は姿が見えないが、ルオが上下左右に位置すると出現、魔法の呪文を投げかける。瞬間移動しているようにも思えるが、出現する場所は毎回同じことに気付けば楽勝。



スネイク

主に森に出現するヘビ。ブロブ同様、通常攻撃よりも、しゃがんでの剣攻撃やキックが有効だ。序盤に登場するヘビはキックで簡単に倒せるが、後半に出てくるヘビはダメージを与えると爆発する。



グレムリン

モンスターというよりは怪獣のような外見をした敵。ピョンピョン飛び跳ね、口から謎の玉を吐いて攻撃する。色違いも存在し、ルオの攻撃をかわして笑うという、にくらしい性格の持ち主だ。



タワーモンスター

小型の塔のようなモンスター。8方向に弾を発射する。さらに後半に登場するものは、ルオの位置を見て正確に攻撃してくる。小細工などせず、近づいてキックを連打するのが正しい戦い方だ。



銀の腕輪を持つライバルグウィン

島の北部へ向かうルオ。敵も仕掛けも、今までとは比べられないほど強力になっている。

そしてついに、あのグウィンに再び出会うことになる。グウィンはルオを見下したような、相変わらずの態度。その直後、ルオは落し穴に落されてしまう。巨大なボスを倒し、なんとか脱出するものの、もうグウィンの姿はそこになかった。グウィンが火口に向かっていう。ルオもやっと金の腕輪の力を借りて、火口への道を見つけ、そして火口で3番目の精霊「シェイド」と出会うのであった。

再びグウィンが登場



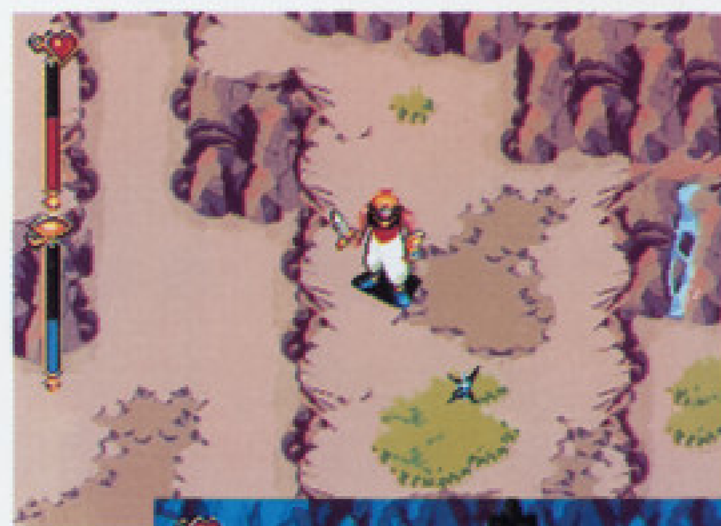


グウィンが皮肉っぽくルオを誉めたのも束の間。次の瞬間には落し穴の底に。ここにいるのが「グレートフォッシル」だ。

イヤなハチはこうして倒せ



グラフィック担当者が蚊のつもりで描いたという(笑)ハエ。空中にいるので倒しにくい。逆さ落としもいいが、単純にジャンプキックしたほうが楽だ。



地面にあるあやしいマークはなんだ？　じつはこのマークこそ、火口へ行くための最大のキーだ。

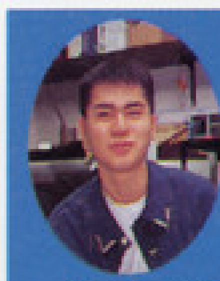


火口のダンジョンで、やっと3番目の精霊「シェイド」を仲間にできた。

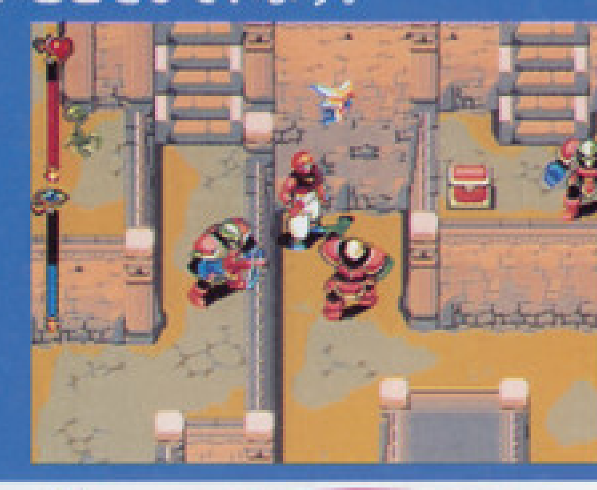


シェイドを守るようにいるドラゴン。口からはく炎は迫力満点。運が悪いと即死してしまうほど強烈。

サウンド担当者が語る ここが聴きどころ



サウンド担当の古代です。今回は自分にしてはめずらしく、ゲームの雰囲気やシナリオに合った音楽ということを心がけてます。そのため、あるモチーフをいくつか考え、それらをいろいろ変形して曲を作るという、映画音楽っぽい作り方をしてみました。ほかのゲームの場合と違い、今回はゲームから企画からすべて同じ場所で作っていたので、ゲーム自体の完成度に合わせて、リラックスして曲が作れました。コード的にも面白いことをしています。





STORY OF THOR MONSTER LIBRARY ボス編

各ダンジョンには、必ずボスが潜んでいる。そのボスを倒さないことには、そのエリアを制圧したことにはならないし、先に進むことも出来ない。またボスを倒せば、精霊を助け出すことができる場合もあるぞ。

ゴーレム

見てのとおりの岩男。強力な腕力を持ち、地面を叩くだけで天井から岩が大量に落ちてくる。こんなことしていて、天井が落ちてこないか心配ではあるが……。また丸くなって、壁にぶつかりまくる技もある。回転斬りが効果的だ。



それほど大きな体ではないが、その腕力は相当なもの。まともにパンチを食らうと、かなりのダメージになってしまう。

グレートフォッシル

グウィンに落とされたダンジョンで登場。まるで古代魚のような皮膚は硬く、ルオの攻撃がまったく効かない。弱点はときどき口から顔を出す、小さな生き物（？）。炎の玉を発射してくるので、逆さ落としなどを使うのもいいだろう。

あまりにも大きくて、顔しか出てこないボス。シッポがどうなっているかは謎。追い込まれないうちに倒したい。



ファイヤードレイク

おなじみのドラゴン。ゲーム中では地の底から顔だけを出して襲ってくる。しかしこのドラゴンの吐く炎は迫力で、最初に戦うときにはなにもできずにやられてしまう可能性もあるほど。鼻がひくひくしたら炎が来るから注意しよう。

炎と火の玉を口から吐き出す。一カ所に留まると攻撃を受けやすいので、いつでも動けるようにしておくこと。



BEEPLE LAND



びーぷるランド

嗚咽の読者投稿ページ

と、いうわけで長年ご愛顧いただきましたびーぷるランドも感動のひなあられ……じゃなくってフィナーレを迎えようとしているのであった。BEEPの歴史が今……。



LETTER STATION FOR BORDERS
DJ：pana(26)

びーぷる MEGA TALK

世間はすっかりサターン様の地球到着で舞い上がってるようだけど、つい先日ちょうどサターン１台分の金銭的ダメージを受けて泣いているpanaです。でもがんばって質屋さんでテレビ買ってアタシのサターン専用機にするんだもん。ダンナがお正月に私を置いてスキーに行くというので、サターン様になぐさめてもらうんだもん。

AMショーでコナミの早坂嬢を見かけた。昔ふられた彼女を街で偶然見かけたみたいでなんかいやだった。　（東京都・ヒロキ）

いやってことはないじゃないのさ。それは平たく言えば、もう会いたくても自分からは会えなくて、つとめて忘れようとしたんだけど、でも偶然のイタズラであっさり会っちゃって、オレのこれまでの苦悩はなんだったんだよってムナシサ？　なわけないか。声くらいかけたっていいのにさ。

やったー、ついにやりました。大学出たてのあこがれのK子先生のパンティーを見ることに成功したので報告します。

それはおとといの３時間目に、生徒に黒板に英文を書かせている時に起こりました。先生はイスに座って黒板を見ていたのですが、足を組み直した時についに見えました。色は白、縦に細い黒い線がひいてありました。panaさんも気をつけてね。

（神奈川県・パンツハンターJ）

『氷の微笑』状態のナマナマしい挿し絵＆温かいお気遣いでありがとう。で、ヒトコト言っていい？　まったく男って……。

『GAME BLAST』創刊おめでとう！　これで購読雑誌が『Oh！ PC』と、BEメガ、ゲーブラの３冊になった……って、おいおい。これって全部ソフトバンクの本じゃないか！　なんか呪われているような……。

（東京都・Mirron・19歳）

これからは「セガサターンマガジン」の読者になってくれるの？　思えば『びーぷるランド』が始まってはや８年。このコーナー名は公募で決まったんだけど、名付け親の長野県の清水政彦さんはまだ読んでてくれてるかな？

まだほんの１年足らずのメガドラ（以下MD）ユーザーの私です。が、サターンだスーパー32Xだと周りがにわかにかまびすしくなってきて、少なからず浮き足だっております。今月のBEメガドッグレースのさみしさはいったい何なのでしょう？　何だか自民党の長老か社会党の左派にでもなった気分です。MDの可能性について考えようという気持ちもひるみがちになりそうではありますが、ここはひとつ、自分自身をじっくり見つめ直してみようと思う次第です。

（愛知県・アホちゃうか・22歳）

セガサターンマガジン創刊で、BEメガはなくなっちゃうんだけど、全国のMDユーザー様、お気を落とさずに。これでみんな仲良く瀬賀老人健康会（せがろうじんけんこうかい）の仲間入りってコトだもの。ちゃあんとMDについて語るコーナーも用意して、みなさまのお越しをお待ちしているのよ。

高い倍率を乗り越えて、消防署に就職が決まりました。とても厳しいところだと聞いています。すると、MDのできる時間もほとんどなくなります。しかしぼくはメガドライバーをやめたくありません。みなさんはMDをいつまで続けていく自信がありますか。

（島根県・トリプル役満・17歳）

まずは就職決定おめでとう！　実は私の義理のお兄さんが消防士なんだよね。訓練は大変みたいだけど、お休みはちゃんと確保できて、趣味も続けられるって。ま、その域に達するまで時間を要するかもしれないけど、MDは待っててくれるさ。待つだけなら。

panaさん、こんにちは。11月号のひとことfromBEEPleに、「ソフトバンクには変な人しかいない」とか書いてあったので、いつもは見ないTheスーや月刊PCなどを読んでみました。それらはみんなマジメで優等生っぽかったです。きっとBEメガがソフトバンクの異端児なのでしょう。でもやっぱり僕はBEメガが一番。

（千葉県・長谷川祐介・17歳）

Theスーと同じライターが仕事してても BEメガの記事のほうがフッきれてるとゆーか、やりたい放題とゆーか。この芸風はサターンマガジンにもそっくりそのまま受け継がれるのでご安心を…。

おっと、もうこんな時間ですね。短い間でしたが、楽しかったです。MEGA TALK、これにて本日の、打ちどめ〜。ってコトで、運がよければまたお会いしましょう。じゃね。

今月のBGM

唐突ですが、ぷよぷよBGM大賞はコレに決まり！なのだ

「富士山」
by 電気グルーブ

「まだまだいけるぞ富○山
高いぞ高いぞ○士山〜」

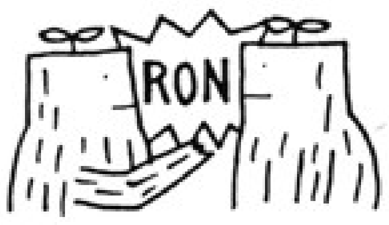
というこのフレーズが、多くのぷよファンの共感を呼び、多数のご指名を受けました。抽選で静岡県の斉藤大くんに図書券送りましょう。

ところで次回はサムスピおよびモーコンのBGMを募集します。各キャラのテーマソングでも何でも送ってください。雷電には『ハイサイおじさん』とか。



イソメン募集♡

今月の論





わが青春のメガドライブ

ここらでちょっと昔を振り返ってみようじゃないの。あの純粋な心、忘れてないよね？

MEMORY OF MEGA-DRIVE

●メガドライブ（以下MD）の思い出っていえば、やっぱり発売当初の頃かな。'88年10月28日におもちゃ屋に走り、少しおしゃれなMD買って、電源を入れた時の喜びを私はまだ忘れない。あの頃のセガはさんざん任天堂と比べられていただけに、電源を入れた時の期待度は200％位あったのだ。思い出すと泣いてしまうぜ。

（新潟県・大貧弱１号・15歳）

●そもそも私とセガとの出会いは、10年ほど前の体感アーケードゲーム「スペースハリアー」でした。マークⅢもあの雰囲気を自宅のテレビで、という一心で発売と同時に購入したのです。MD購入の動機もそれと同じく、「アフターバーナーⅡ」が引き金となりました。専用アナログスティックもいまだに健在です。そして今、スーパー32Xの登場で、私にとってアーケード完全移植版を家で遊ぶという長年の夢が現実になろうとしています。

３歳になる子供と妻も、ソニックや「夢見館」などの良作ゲームで楽しんでおり、本当にMDを持っていてよかったと思う今日この頃です。

（新潟県・父ちゃん・30歳）

●僕のMD人生は僕が中１の頃に始まりました。デパートを歩いていると「大魔界村」がテストプレイ用にセットされているのを見つけました。本当は隣のファミコンのゲームがやりたかったのですが、魔界村の方は誰もやろうとせず空いていたのでコントローラを手にとってみました。やってみて超キレイな絵に驚き、デパートから帰る時にはMDと「魔界村」を手にしており、家で狂ったように遊びました。が、中１ではこずかいも少なく、それから半年間のMDは「魔界村」専用マシンでした。

（神奈川県・東京エタノール・18歳）

●昔、弟とケンカした時、弟が僕のゲーム機を風呂の湯の中に入れて壊そうとしたのです。PCエンジンとファミコンはあえなく故障、でもMDだけはちゃんと作動したのでびっくりしました。アメ車のような頑丈さで今でも動いています。最近も階段から落としてしまったのですが、やっぱり平気で動いています。

（愛知県・稲垣高・16歳）

●MDといえばソニック。初めてソニックをCMで見た時私は小５。それからチラシでソニックに再会した時、私の青春は始まったのです。あのブルーのボディにいかにも性格悪そうな目。でも今ではソニック♡♡。ソニックシリーズも、BEメガの表紙も大好きです。これだから好きな人ができないのかも……。

（静岡県・ハゲ♀・14歳）

●あれは自分が中２の時、ふとしたことから手に入れたハード、それがMDだった。それからもう毎日プレイしたっけ「獣王記」。はじめの頃はBGMのよさに驚いた。

しばらくしてスーファミが出て、友達はみんなそっちへ流れていったけど、オレは全然興味がなかった。周りがどう言おうが、オレはMDに対してなにか特別な思いを抱いていた。好きでしかたなかった。とにかくMDのすべてがオレに合っている。マニアックなゲームも、厳しいユーザーも、セガ自体もすべてサイコーだ。MDのおかげで知り合った友達だっているし、MDはオレにとって気の合う友達といったところか。これからもいい友達同士でいたいと思う。32Xとも気が合いそうだ。

（大阪府・柳田幸太郎・17歳）

●某雑誌のキャラクターデザイン募集で当てた賞品がMD本体とソフト５本だった。ゲームといえばファミコンしか知らなかった僕にとって、送られてきたソフトはどれもが衝撃的だったなあ……。PSⅡに「ストライダー飛竜」、そして「ゴールデンアックス」……あの魔法エフェクトには本当に驚かされた。BEメガドッグレースじゃ点数は低いけど、「北斗の拳」や「ヴァーミリオン」だって当時は夢中でプレイしたものだ。あれから４年以上経って、MDソフトは当時の独特の雰囲気を少々失ってしまったようだけど、最近プレイした「千年紀の終わりに」は僕をあの頃に戻らせてくれた。こんな思い出いっぱいのMDが、次世代機の登場で思い出の機種になってしまうのかと思うと、少し寂しい気がする。

（長崎県・ハットのカメレオン・19歳）

とにかくいろんな思い出が寄せられた。やっぱり16ビット機への転換の衝撃と期待は大きかったんだなあと再認識すると同時に、ゲーム業界を含め、コンピュータ業界の留まるところを知らない技術革新のすさまじさに、置いて行かれないようにしなくちゃと思うのだけれど…。これからもいっしょに行こうな、MDよ…。

大きいのははがき２枚使ったからさ



大作をありがとと。ゲームやめるなんて書いてあるけど、思いとどまったかな？

長野県・十六夜（17）

いやッ！ ぷよ達をいぢめないでぇー！ 小さい時ナマハゲに恐怖して以来鬼はダメ。



愛知県・理不尽丁（20）

点描はね、一つ一つがぶつからないように息を止めて丁寧に…ハアハア…丸く……。



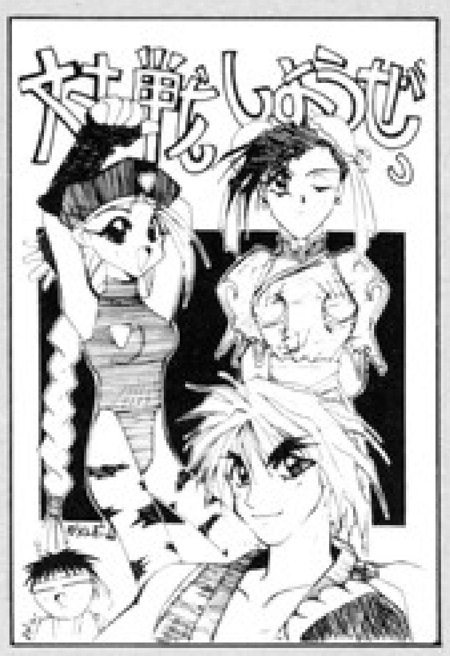
長崎県・ミネルヴァ（16）

ほしいソフトはバックアップRAM？ 絵に描こうと思ったほどだそーな。



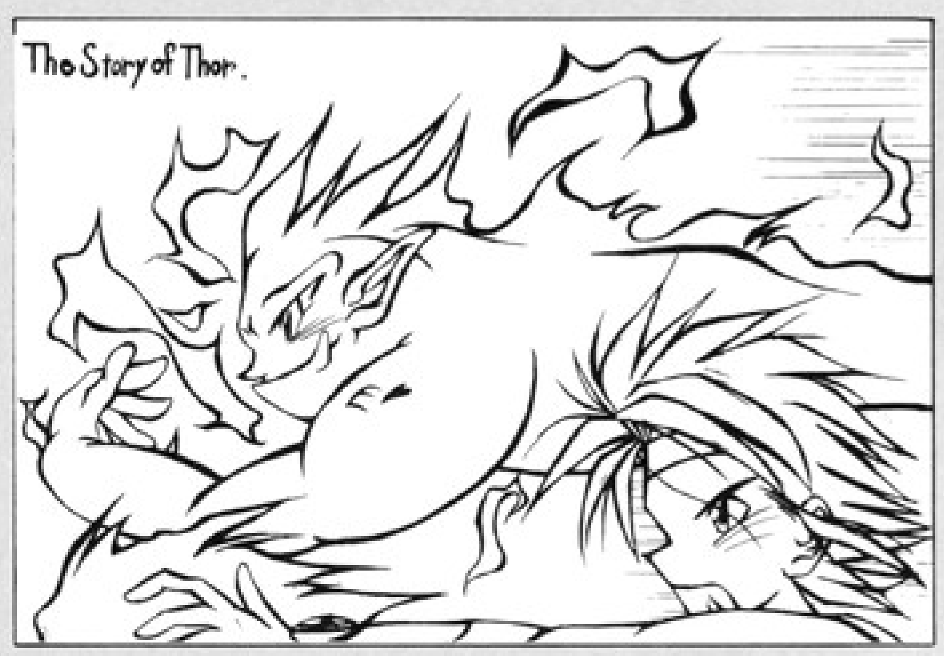
秋田県・ONG-K／T（18）

ケンに胸毛がはえてんのかと思った。ところでさ、ゆうくんてばいくつなのかな？



大阪府・ゆうくんだっ!!

大ぬりえ!?



山口県・サムソン（14）

これでバックがベタフラッシュだったら大迫力で大賞なのさ。

えー、図書券の件につきましては善処いたしますのでゴメンね。恨んでませんてば。



東京都・ぷよぷぷと（23）

こういうコスプレで迫れば一発かも。こういう硬派な絵もたくさん描いてね。



新潟県・ウルトラ（64）ムーニ

•ギョーカイ！ゲームに！•
いいたい放題!!

●「スーパーリアル麻雀ＰＶ」セガサターンに移植決定！　賛否両論あると思われるこの重大決定（？）も、セガのさらなる躍進においては必然的課程だった気がします。いやいや、僕は「Hゲー開放論」には反対です。ただ、ポツンとPVがあるだけで、新作スケジュールがなんとなく和(なご)んで見えませんか？　これはきっとサターンにとっていい影響を与えるのではないかと思います。

（新潟県・はにわ猫・17歳）

●去る11月10日の『ニュース23』で、次世代ゲーム機の特集があった。その中で任天堂のある取締役のインタビューがあったのだが、「３万円を超すハードなんておもちゃとして考えられないし、それはマニアの商品だ」と言っていた。では１万円を超えるソフトでもおもちゃと呼べるのかと問いたい。それよりもしっかりとしたハードを買い、安いソフトで遊ぶ方が理想的だと思う。ソニーの流通革命には好感が持てるし、セガも少なからずよい影響を受けるだろう。でも本当に任天堂がそのように考えているのなら、任天堂の天下もこれまでだと思う。

（福岡県・丸太慶次郎智隆・18歳）

●新規のMDユーザーにとっては過去の名作が入手しづらいようなので、１つ提案します。

要はメガCDのクラシックコレクション続編の制作なのですが、セガ作品にこだわらないで、サードパーティの作品も入れてほしいのです。これを定期的につづければ、メガCDユーザーはCD版を手に入れROM版を手放すはず。そうすれば中古市場にもソフトが流れ、MDユーザーも手にするチャンスが増えると思うのですが……。実際自分もクラシックディスク発売の時はROM版４作を放出しました。ただ、「ゴールデンアックス」は１Ｐ専用だったので後悔しましたが……。ぜひとも完全移植でお願いします。

（宮城県・MEG・23歳）

●スーパー32Xでついに「スペースハリアー」移植！　もう諸手(もろて)を挙げて喜びたい、バンザ〜イ！　しかも4,980円!?　安い！　当時より安いじゃないか。この調子で過去の名作達が次々にスーパー32Xで蘇(よみがえ)るのなら、オレは絶対こっちを買うぞ！　ちなみに「パワードリフト」はあたりまえとして、「ギャラクシーフォース」「ターボアウトラン」「エイリアンシンドローム」「ファンタジーゾーン」の５つの続編は絶対移植してほしい！　ぜひお願いします！

（福岡県・川崎禎晃・21歳）

●タイムワーナーインタラクティブさんへ。社名が長いので略して「タイワイ」にしませんか？　タイ米みたいでテンゲンらしいと思わない？

（北海道・菅原克俊・26歳）

●野球ゲームの形はファミスタで確立されたように思うが、それ以来あまり進化が見られないように思う。そこでサターンで究極の野球ゲームを作ってほしい。せっかくポリゴンで球場を表現しているのだから、特定の選手の視点でプレイが進む「バーチャルモード」があったらとても楽しいと思う。また、実際と同じ日程で試合を行い、雨天中止によるコンディションのズレや、選手の疲労、ケガなどのリアルな演出を盛り込んだら絶対ヒットする作品ができると思う。

（静岡県・イガ・17歳）

●任天堂「スーパードンキーコング」のCMはすごいと思った。グラフィックも確かにすごいが、15秒間画面を流しっぱなし、説明はナレーションのみという大胆なCM構成。ユーザーがゲームのCMで期待するのは、やはり実際に動いているゲーム画面だ。いくら雑誌で「すごい出来！」「業務用に近い出来！」などと言われても、この目で一目見ないことにはどれだけの出来なのかはわからない。これから次世代機が出るにあたって、映像も音も格段によくなるだろうが、それを多くの人にてっとり早く確実に見てもらうにはやっぱりテレビCMが一番だ。メーカーさんにはこの点を何とか工夫してほしい。

（東京都・古沢啓之・19歳）

セガユーザーは永遠に不滅です！

ユーザーの生の声を伝えるこのコーナーへのはがきは引き続き受け付けます。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り、ハードやソフト、メーカー（開発担当者）、ライターなどに言いたい意見、要望を送ってください。サターンへの意見もどんどんUSER'S VOICEまで！

ILLUSTRATION CITY

新潟県・つきかげ(19)



あくまでハートで選んでるんだもん！　しかしこの不自然なへ◯の処理は……。



サイン見ると縦作品なんだけど、横に置くと痛さ倍増するっしょ。しない？

埼玉県・水木京

大 女アンジェラ



テイルスのつぶらな瞳に負けました。でもエンピツは使わないでね。

岐阜県・石黒寛子(13)

ー(20)

せっかく設けた大賞席だけど、今月は対象者ナシ!?　今後もMDのイラスト受け付けるからがんばって！

ひとことfromBEEPle

◆まだMDの本体を買って日も浅く、雑誌もどれにしようか検討中ですが、日々ゲーム漬けの女になっていく自分がちょっと悲しい。

（徳島県・チハル・21歳）

◆友人に「真説・夢見館」が出るよと教えたら、「親切・夢見館」と勘違いをしていた。

（岐阜県・タツヤ・18歳）

◆サターンにＰＶが出るとは……。なんか野球部に女子マネージャーが入ったような感触を覚えた。

（兵庫都・シュウジ・21歳）

◆「編集部行」を「編集部御中」に直してる人はどのくらいいますか？（神奈川県・テルヒト・22歳）

◆はやくセガサターンが発売されないかなー。恥ずかしくてゲーセンで「バーチャファイター」遊べないんだもん。（青森県・エリコ・23歳）

◆古典の予習をしていかなかった。PC-FXの気持ちがちょっとだけわかった。

（栃木県・ナオヨシ・17歳）

◆「わが青春のメガドライブ」ですか。でもそれ以上に「わが青春の『BEEP！ メガドライブ』」だったような気がする。（北海道・ヒロカズ・21歳）

「目指せゲームの理想郷」プロジェクト

Game. Of. Beeple【ゴブ】

ついにタイトル決定！

8カ月間に渡ってお送りしてきたこのプロジェクトも、今回で連載終了となる。皆さん、今まで応援ありがとう！　しかしタダじゃあ終わらないよ。虎だって、死んだら皮残すもんね。

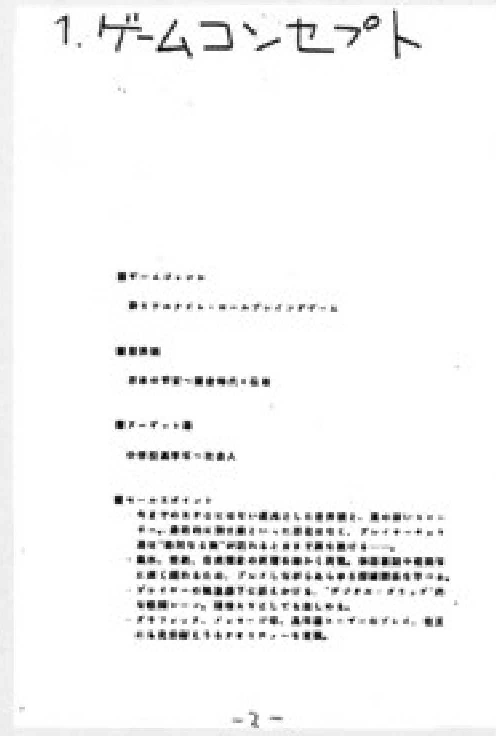




「びーぷるランドの読者の叡知（えいち）を結集して未曾有（みぞう）のゲーム企画案を作ったろうじゃないの」という意気込みでスタートしたG.O.B.（ゲーム・オブ・びーぷる）プロジェクト。行き当たりばったりをモットーに、ゲームのあらゆる要素を毎月募集してきたが、何だかんだで徐々にそれっぽくなっていく様（さま）は、担当者個人として非常に興味深いものだった。「やっちまえば何とかなる」という考え方は正しいんだなあ（何だそりゃ）。

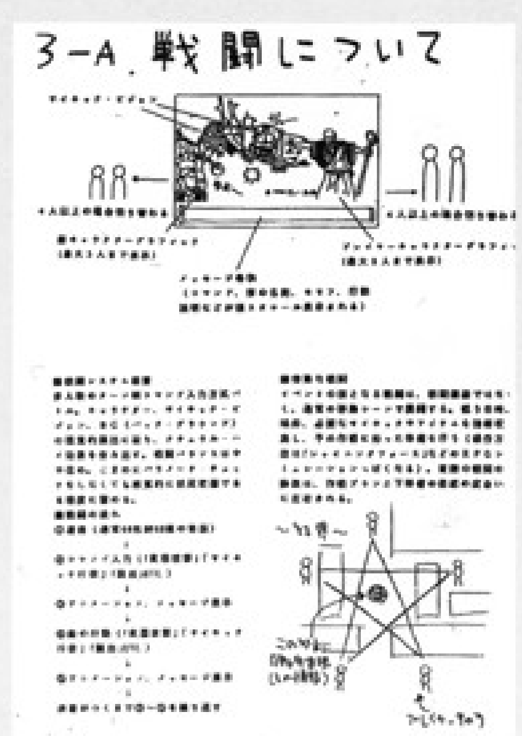
今回は最後ということで、今まで誌面で紹介したネタの内容を中心に、担当者が企画書をダーッと書いてみた。スペースの都合上、すべてを見せられないが、この企画書をどこかのソフトハウスに見てもらい、開発を検討してもらうつもりだ（やりたいという開発者の方、ご一報ください！）。将来、このゲームがプレイできる日がくるかもね。それでは！

これがGOB企画書（Ver.0.8）だ！


1.ゲームコンセプト


2-E 種族について（神）

《この種族の主な登場人物》


3-A.戦闘について

コンセプト

"商品的"な作りが氾濫するゲーム界に、"作品的"な作りのゲームソフトを提示することにより、ユーザー、制作者両サイドの意識改革を促す。ゲームジャンルは、あらゆる面での画一化が最も浸透している非リアルタイムRPG。舞台は、日本の平安～鎌倉時代をベースにする。また超常現象や密教の術法などを「サイキック」と解釈し、混沌（こんとん）とした世界像をより明確に打ち出す。

ストーリー

人間、亜人種（犬、犀、人魚……）、神などあらゆる知的生命体で構成された旅の一団が、世界各地を行脚する。行く先々で血生臭い事件に巻き込まれたり、英雄じみた戦闘を繰り広げることになるが、彼らが真に立ち向かうべくは、人種間、個人間、宗教間など、あらゆる関係で生じる「差別」である。彼らの旅は、「世界の絶対的な終末」が訪れるときまで続く……。

ゲームシステム

基本システムは、従来のRPGのそれに準ずるものとする。ゲーム・バランスを楽しむ、というよりは、移動シーンでそれぞれの敵の有効な倒し方を情報収集すること自体に重点が置かれている。画面の演出効果や、サイキック体系の設定自体（因果関係など）に力を入れ、戦闘シーンを反復することによって、プレイヤーの精神領域に訴えかけるイメージを提供する。

奥さんゲーマー発掘♡ ふてきな奥さん

キッチンでこっそりGG やってる奥様、出番ですよ～。

●夫は、旧家の跡取りにして「サターンもプレイステーションもPC-FXも買う」というゲーマー。帰宅の遅い夫でありますが、妻の私はしっかり待ってます。だってその間ゲームやりまくりだもん！　夫の在宅中は家事、外出中はゲーム、やはりこれがコツです。

（宮城県・亀田葉子）

――あっ、さすがに歳が書いてない……いやいや、なんともうらやましい限りです。金も暇もあるだなんて……。



福島県・服部由里子（24）

ゲーマー主婦はやさしい夫なくしてはありえない存在なのでしょうか……。

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪

思わず唄ってしまいました

タイトル「大黒だけにMD一筋」

（『夏が来る』大黒摩季で）福岡県・JEWEL・14歳

近頃まわりが騒がしい
新機種出るとか出ないとか
今の倍以上のCPU搭載
心配される程意地になる
私が好きになるくらいの
ソフトでも新機種には勝てなくて
ゲーム雑誌の特集に
一瞬フラッとするけど
Once more chance！
メガドラは捨てない！
次が来る　きっと次は来る
強力仕様の新機種が
磨きをかけて　今年こそ
妥協しない　焦らない
メガドラ一筋！
何が足りない？
どこが良くない？
どんなに努力して続けても
選ばれるのは　ア　結局！
色数多い新機種

解説　作詞者のコメント「それでも自分はサターンを買います」ここに何かすべてが集約されているようなしてないような…。MDに合掌。引導を渡すのか!?　タイトルはうまい。

スーパーJUNKプレゼント

今月のテーマ

「捨てるに捨てられないモノ」

俺が捨てようか捨てまいか考えているものは“コン◎ーム”だ。高校生になった時に「あの時もし持っていなかったら大変なことになる」と思って買ったのはいいが、デートなんかしたことがない。もうすぐ3年生だが、暗い青春時代になるのはいやだ。が、相手がいない。こんな俺に、どうか泣いてやってください。で、来年の3年生の時に文化祭にバンドに出たいと思うので、ぜひともギターをください。ギターをくれたらコン◎ームあげてもいいよ／

（岡山県・超／あめ湯・17歳）

――そいつは殊勝な心がけ……といいたいとこだが、ま、その日まで大事にとっときなさい。賞味期限（おいおい）てあったかな？　さて、キミにはギターをゆずりたいのだがどうやって渡そう……？

で、JUNKプレゼントはここで1回終わるざんす。また会う日までブツをしこんでおくからね。

フェチ別おすすめMDソフト

今月のフェチワード　ガイコツフタタビ

〈ソニック＆ナックルズ／1994／セガ〉

以前このコーナーで、小粋でおきゃんなホネホネたちを扱ったのを覚えてるかえ？　アレが掲載された後にもっとハイホーなヤツが発見されたんで、今回やる予定だった「うなじ」ネタを見送り（ここで「クイズ100人に聞きました」のトラベルチャンス旗を力いっぱい振ってる姿を想像してもらえるとシアワセです）にしてやらせてただきます。




問題のシーンは、先頃発売された「ソニック＆ナックルズ」をソニックでゾーン11まで進むと鑑賞できるぞ。このゾーン終盤で、マスターエメラルドを奪われて怒ったナックル（←最近ナックルズという呼称が多く見受けられるが、正しい愛称はナックルである。注意せよ）がエッグマンの愛機にへばりついた直後にホラ／　なんと電流で骨格がクッキリと浮かび上がるではないか／　こうなるとソニックとテイルスのも見てみたくなるのが人情ってものだが、MDではもうソニックシリーズは出ないらしい。ああ、ちくしょう／

＜大阪府・MOZUKUのおすすめ＞

●なんとガイコツをそのまま操作できるゲームがあったぞ。かつて一世を風靡（ふうび）した「FATMAN」のボナパルト。足の骨をはずしてなぐるという必殺技はまさにガイコツならでは。こいつ生まれた時から骨なのかなぁ？

●ただいま募集中●

「パツキン」

思わず生ツバごっくんのパツキンを拝めるソフトを教えてほしい。老若男女はこの際問わん／



ゲームくらしの知恵

いたいけな少年たちによる禁断のワザ
（どこがだよっ　ったく）

●格闘ゲームで一回転コマンドがどうしても入力できない人は、十字ボタンに鼻の油を塗ればなめらかになり、ザンギのスクリューパイルドライバーなど簡単に出せるようになります。

（茨城県・茂木岳洋・16歳）

●GGソフトの分解。裏のネジをゆるめてケースをこじ開ける。で、中身をク◎ゲーと交換して友達にそのソフトを貸してあげる。おもしろいぞ／

（宮崎県・中澤孝介・14歳）

――かなりの危険をともなうぞ。



MD噂の真相

ソニック&ナックルズに**ベアナⅢ**を**ロックオン**すると、アダムが使えるというデマが流れたらしい（東京都・小池洋彰）日本初の**人型高速ポリゴン動画**は、実はNHKの『ミニ英会話**とっさのひとこと**』のオープニングであることが判明した（山形県・魅惑のナイマン蹴り）ソニーの「爆伝」はMDユーザーをプレステユーザーに**洗脳**するために送り込んだのだが、どうやら失敗だったようだ（北海道・佐藤誠）任◎堂の「スーパードンキーコング」はソニックを**ゴリラ**に変えて作ったらしい（京都府・よっくん）

サターン噂の真相もどんどんチクッてくれ！

12月号のゴメンナサイ

●アンケートハガキで、質問⑪のマーク欄に不備があり、ご迷惑をお掛けしました。

INFORめーしょん

土星人探査船「VOYAGER」搭乗手続き受付中！

――と、いうわけでMDユーザーの憩いの場ぴーぷるランドはこれでおしまい。んが、今までみなさんとつちかってきたおまぬけなコーナー群はそのまんま1月創刊の『セガサターンマガジン』内、土星人探査船「VOYAGER」に引き継がれることとなります。もちろんめでたく瀬賀老人健康会に入会が決まったMDユーザーも、お気軽にご搭乗ください（土星まで行っちゃうけど）。

■どせいじんの環
身の回りで起きた面白いこと、頭にきたこと。なんでもお話ししてちょうだい。

■おや、そちらもサターンさんで？
世間で見かけた「サターン」と名のつくモノ（人でもいいけど）を教えてください。セガサターンからかけ離れれば離れるほどグッドよ。

■噂の真相&サターン宝石
これまでの「噂の真相」に加えて、ゴシップ誌顔負けの三文記事を考えておくってちょ。ケッサクなでっちあげハッタリ記事を待つ。

■鎮星画廊（GARALLY OF SATURN）
イラストをはがきに黒ペンで描いてください（カラーや鉛筆描きの作品はご遠慮ください）。見事な作品のための「大賞席」を設けてありますので、ふるってご参加ください。MDキャラもOKです。

■ゲーム・くらしの知恵
ゲームで遊ぶ時のちょっとした工夫を募集しています。この際実用性は問いません!?

■フェチ別おすすめソフト
局部に執着を感じるアナタ。ついそそられてしまうソフトをゼヒ教えてください。

■ふてきな奥さん
読者層拡大を狙い、主婦ゲーマーを開拓／　全国の素敵な、そして不敵な奥さん方、ペンをお取りください。夫の怪しい動向についての相談歓迎。

■王様の耳はバ◎の耳■思わず唄ってしまいました……などのコーナーも引き続きおはがき募集してますので、こっちもよろしくね。

以上投稿の方法は……
◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお、採用者全員に図書券500円分を、さらに抽選で3名の方にお好みソフト（'94年12月末までに発売されたもの）を差し上げます。

あてさき

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部　「VOYAGER」（○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者

東京都・小川真澄
福岡県・丸田智隆
新潟県・渡辺啓一



遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

セガサターンの発売を契機にBEメガはサタマガに。思えば自分も読者だった『Beep』。セガスタの最後は、同じく数年前は読者だった編集者との対談で締めくくろう。

最終回特別企画 セガ広報（竹崎）VS BEメガ編集者（ジョージ）

MEGA DRIVERS SUPER BATTLE TALK

ジョージ◎僕も竹崎さんも『Beep』の読者だったんですよね。僕の場合は、「ゼビウス」が出るっていう時にファミコンを買って、その当時のファミコン雑誌はほとんど目を通してたんですけど、『Beep』も、ファミコンあり、アーケードありの総合ゲーム誌（←コンピュータゲーム情報誌として創刊された。誌名もパソコンの〝ビープ音〟にちなんでいる）だから読んでたんですよ。それでマークⅢと「北斗の拳」を買う気になって、お店に行ったら9,800円でソフトが1本おまけにもらえた(笑)。でも、「北斗の拳」はそこでは買えなくて、後日定価で買ったんですけどね。

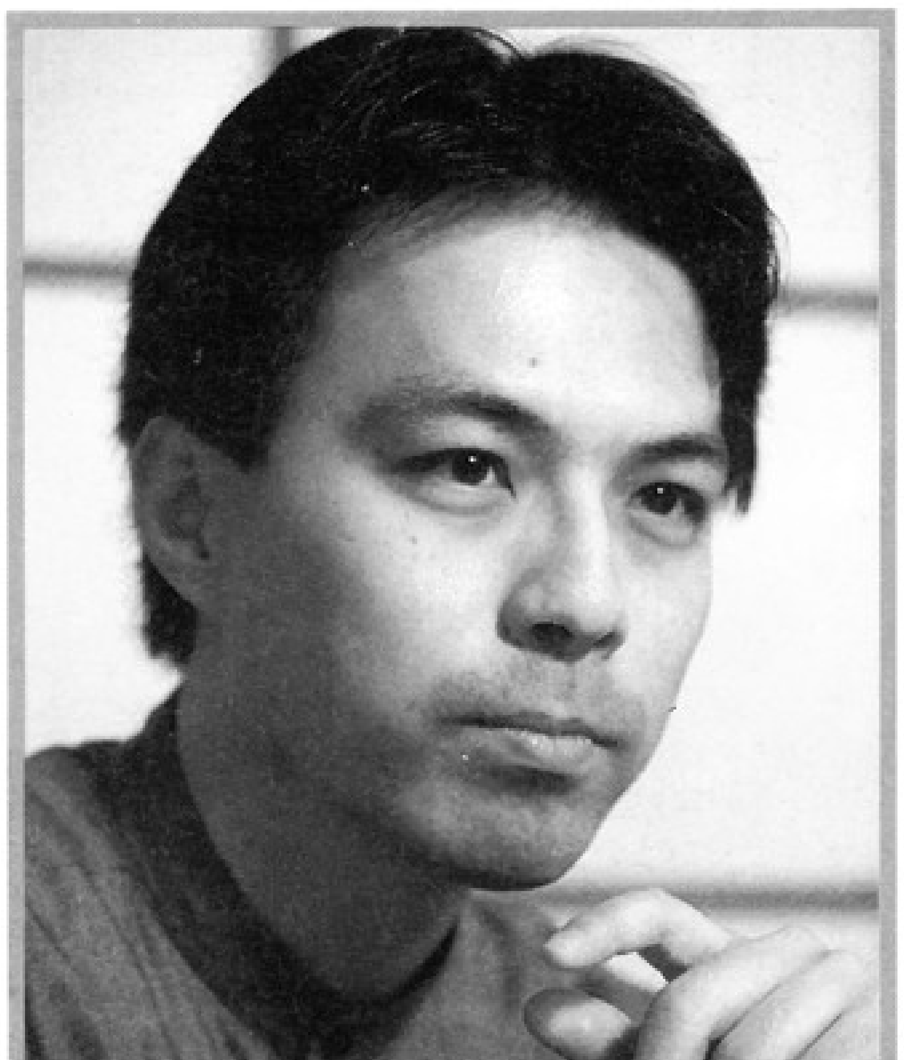
竹崎◎セガって当時からそんなふうだったね(笑)。

ジ◎もうファミコンの天下だから、数あるゲーム誌もみんなセガの情報なんか扱わなくて、「アウトラン」なんかを載せてたのは『Beep』だけだった。だからそこに買う意義があったんですよ。

竹◎「特集　愛して育てるセガスペシャル」とかね。僕は、やっぱりゲームセンターでナムコが全盛期だった頃に、ゲームって面白いかなと思った。でも、ファミコンは買わないつもりだったんです。大学で研究室のメンバーがファミコンにどっぷりハマって、仕事をしないのがすごい嫌いで。みんな理性なくして、ズルズルやったりするじゃないですか。それだったら、アーケードのほうが歯止めきくでしょう。それが、「ファミスタ」で買うことになった。僕は野球盤の時代から野球ゲームが大好きで、それの試合結果とか打率とかをノート何十冊ものデータにして残してたようなヤツだったから（笑）。だから、「ファミスタ」が出た時も、アーケードで10分間100円でできるやつ（←当時そんなのがあった）をやってみたんだけど、守備が全然できなくてコンピュータにバカスカ打たれて、これは無駄だなと思って次の日ファミコン買っちゃった。最初はそれだけだったけど、『Beep』とかを読んでたらマークⅢの「北斗の拳」とか「スペハリ」がやりたくなって。結局、会社員で給料もらって仕事してるんだから、ほしいものは買えばいいんだし、どうせ会社が忙しいからゲームにハマるような生活になれないと、その時点で開き直った。それでマークⅢもとりあえず買って。その後も『Beep』読んでて、今度は16ビットが出るっていうんで、とりあえずスゴイマシンかなと思ってメガドライブも買った。そんなふうに、ゲーム機はいろいろ買って、ソフトも何でも揃えた。あの頃は、任天堂って強い会社だからいろいろな話があったじゃないですか。社会とか、ソフトメーカーに及ぼす問題とかが表層化してきて、やっぱりセガっていう会社がもうちょっと頑張らないと、ゲームも面白くならないんじゃないかと思って。そんな頃、ちょうど『Beep』でも、記事的にそういうノリがあったじゃないですか、「両雄並び立つ」みたいな。実際は全然パワー違うんですけど(笑)、そういう扱い方してたんで、両方見てるほうが面白いかなと思って。

　最初はメガドライブのソフトを全部集めようなんて思わなかったけど、発売本数が少なかったから集めやすかったというのもあるかな。とりあえず、あんまり出ないから出るもの全部買っちゃえ。「おそ松くん」も別にほしかったわけじゃないんだけど他にソフトがないからって(笑)。

ジ◎本当に当時は1カ月に1本出るか出ないかだったんですよね。僕がメガドラに始めて触ったのは、



竹崎　忠：1964年8月兵庫県生まれ・B型。大手技術系会社を経てセガに入社。プロモーション部で雑誌関連へのパブリシティを担当。その人柄の良さは業界でも有名だが、結婚は電撃的でした（編集部）。

メガドライバー 竹ちゃんの愛蔵品を公開！

「個人的にMDソフトを全部持っている竹ちゃん」と書いてきたけど、今回はその証拠を見せてしまおうということで、竹ちゃんの家まで行ってきた。見よ！　ラックにきちんと並べられたメガドラ&メガCDソフトを！　まさに極めてるって感じだね。お気に入りのジェネシスソフトもあったぞ。さらにBEメガスタッフをよろこばせてくれたのが、『Beep』時代からのバックナンバー。保存状態の良さにビックリ。





もちろん、このほとんどが自らの足を使って探し、自分の稼いだお金で手に入れたものだ。品薄が予想されるものは早めに買うけど、そうじゃなければ値段が下がるのを待ってからにするんだって。

●BEメガ読者にセガからアルバイト募集のお知らせ！●ゲームソフトの取扱説明書作成（コピーライティング）のお手伝いをしてくれる方を募集します。【応募資格】18歳以上の男女。編集経験者、マッキントッシュを使える方は特に歓迎いたします。【応募方法】履歴書と作文「ゲームの取扱説明書について思うこと」（800字以内）を以下のあて先に応募してく

友達の家で「大魔界村」を徹夜してやった時。よくできてるなあと思ったけど、結局、社会人('90年)になるまで買わなかった。
竹◎それは冷静だ(笑)。メガドラで当時よくできてると思ったのは「THUNDER FORCE Ⅱ MD」。それと「ファンタシースターⅡ」の戦闘シーンかな。僕は基本的にRPGが嫌いで、ドラクエも買ったけど全然面白くなくて。でも、PSⅡは戦闘シーン見たさで最後まで遊べましたね。
ジ◎戦闘シーンの音楽とか好きでしたよ。かっこいいし。今画面で見てもすごくいいんですよね。初期のメガドライブにハマったのは「大戦略」もあったけど、「PSⅡ」がやっぱり大きいなあ。この時も世の中はちょうどドラクエブームで話題にならなかった。マークⅢは「北斗の拳」あたりから、セガはすごいというのがあったけど、誰も見向きもしない中で、『Beep』だけはやっていたのが功をそうしたというか、悲劇の始まりというか……(笑)。

▼

▼

ジ◎『Beep』は信頼の持てる情報を書いてたのに、マスターシステムの「アフターバーナー」の紹介の時には、デキがいいっていうような書き方をしたんですよ。僕はそれを読んで定価で買っちゃって、「なんじゃこりゃあ!!」って思ったんだけど(笑)、同じ思いをした読者が全国に数万人はいたと思いますよ。そういう経験があるから、今、情報を流す側として無責任なことはしたくないわけです。でもチョット読者レースのE評は行き過ぎがあるかもしれないね(笑)。
竹◎マイナスの宣伝かもしれないけど、面白がって本当に「ソダン」を捜して買って楽しめる人もいるんだしいいんじゃないかな。発売されたまま二度と取り上げられないソフトもあるんだから。
ジ◎あの「アフターバーナー」の一件だけは、今も頭の奥にあるから、それもあって、読者参加形式なら信頼性も増すだろうと「読者レース」を企画したわけです。始めた時は見開きで85本。それが、まさか400本以上になるなんて思わなかった。
　僕らは「ドックレース」で点数つけるんですけど自信ないわけですよ。いや、あってつけてるんだけど、お金を払ってやり込んだユーザーの反応と、サンプルを限られた時間の中でやったレビュアーの感覚は厳密には違うから、最終的な部分では分かんない。だから読者レースで思いもよらない結果が出る時もあるでしょう。それがやってて面白かったし、

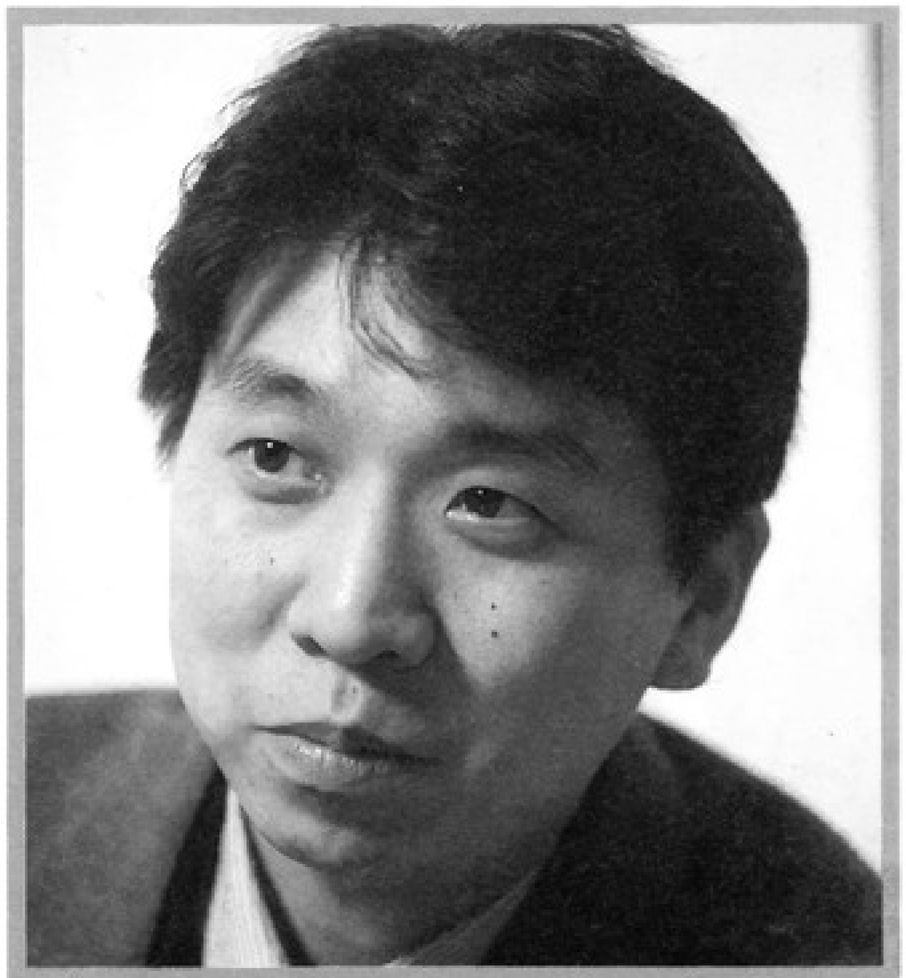


読者の皆さんにすごく感謝してます。「ソダン帝王」には楽しませてもらったし(笑)。でも、メーカーの側から見てどうですか?
竹◎評価ってわかんないからね。なんとなく「こんなものかな」という相対的な評価にはなるかな。パブリシティを担当する者が言っちゃいけないんだけど、本当にダメなソフトはダメだと思われていと思うんですよ。逆にいいソフトはいいんだから。どう考えてもBEメガの読者層には合いそうにないソフトがあったら、そういう時はメーカーからのコメントも言葉を選んで書いたりしてる。ただ単に「買ってください」じゃなくて、「こういう人にはおススメ」というふう。それぞれのソフトが誰に向いてて誰に向いてないのかはいろいろと考えます。
　とある雑誌で「ソニックスピンボール」はフリッパーが別々に動かないっていうことだけで評価されちゃったことがあった(←実際は別々に動く)。点のことは言わないけど、買ってない人の頭にはその評価文しか残らないから、ずっと「フリッパーが同時にしか動かないゲームを作った」って思うわけじゃないですか。それはモーレツに抗議しないと。やっぱり、間違った情報を残したくはない。
　レビューはね、いろんな人のを読んだらいいと思います。ファミ通読んで、BEメガも読んで、ヒッポンのも読んで。全部読んでると、この人はこういうのが嫌いだからこれは点が低いんだなとわかってくる。立ち読みでも何でもいいから、いろんなの読んで記事も見て、選んで買えば、強烈に失敗することないけど、いいソフト見逃す可能性はたまにはあるよって。そういうのが読者レースで分かるなら、それはそれでいいと思うし。自分の集められる情報を全部集めれば、失敗はしないと思う。僕はソフトをたたきつけるような気持ちにはなったことはないですよ。バカバカしいとか思うことはあっても(笑)。

▼

▼

竹◎僕が読者だった時の感想は、「セガは雑誌に載りにくい」で、それはシェアが低いからとかじゃなくて、何か原因があるんだろうと。やっぱり自分の経験からも、雑誌を通じて得る情報が一番多いわけじゃないですか。だから、セガが雑誌にいろんな材料を出して、雑誌から読者に伝わる部分をもっと面白くできるといいなあと思ったんですよ。もっとスムーズにね。ちょうどセガとしても、パブリシティをより一層強化しなきゃいけないという気憤が高まり始めた頃で、できる自信は全然なかったけど、少しくらいお手伝いが出来ればなと思ってセガに来ました。実際は開発の進行状況もあるから、雑誌の締め切りに合わせて具体性のあるものを出すのはたいへんなんだけど、なるべくたくさん伝えることが大切だから、そこを僕らがやらなきゃいけないなと、ネタを考えるんです。それをいかにスムーズに流して、誌面に反映するか。ゲーム誌を見るときは一応読者として見て、これを読んだらこう思うだろうとか、こうやったら上手く伝わるかなと。そういう意味ではBEメガみたいな専門雑誌は、セガからのメッセ



ジョージ：1966年8月生まれ・B型。'90年10月号からBEメガの編集に携わり、ドックレース、読者レース、ソフトカタログ他多数を担当。徹夜も多い(笑)。

ージが一番伝えやすい媒体でしょう。だからこの1年半は面白かったです、疲れたけど。慣れてきて、今度からもっときちんとやるようにと思ってたけど、同時に雑誌も増えたり、仕事もどんどん多くなって……。雑誌とかの仕事って編集者側も窓口の側も結局ハマルでしょう。やり始めるとトコトコンやらないといけなくなっちゃって、いつも帰れなくなったり、寝られなくなったりとか。
　それだけに、やっぱり一番思い出に残ってるのはサターンの発売日。店頭で、あの行列を見て感動した。みんなが買ってくれるのを見て、セガのハードに対して、これだけの反響があったのは本当に初めてだから。だって、受注はすごくあったけど、値段も高いし、並べたら売れないかもしれないとも思ったから、本当にドキドキしてた。でも行列見た時に、肩の荷が降りた感じがした。今までやってきた甲斐があったなあって。同時に皆さんへの感謝の気持ちでいっぱいでした。
ジ◎おもちゃショーの頃に「バーチャファイター」が実際に動いてる画面を見て、一気に時代が変わるかもしれないと感動したんですよ。そこまでの苦労もあったけど、任天堂もここまではできないでしょうとかね。で、この前のサターン発売日に、それがやっぱり間違いなかったと思いましたよ。
竹◎『Beep』と『BEメガ』は終わりだけど、『セガサターンマガジン』はセガサターンが売れて、今まで読んでなかった人もいっぱい読むようになると思うから、さらに面白い雑誌にしてください。

セガサターンマガジンで会おうぜ

　というわけでセガスタもこれで最終回です。いろいろ応援ありがとう。FAXクラブの外伝は、もうちょっとやっていこうかなと思ってますし、ユーザーの皆さんの意見に対して、できるだけ直接答えられる場所はどこかに残していければと思います。また機会があったら会いましょう。(竹崎)

ださい(応募書類の返却はいたしません)。締め切りは12月18日(当日消印有効)。書類審査に合格された方には、別途通知いたします。【あて先】〒144　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　デザイン設計部「BEメガのアルバイト募集」係まで。

TREASURE FACTORY

お宝生産工場でござる

とれじゃあ ふぁくとりぃ No.20

TREASURE

さらば！Beep と BEEP! メガドライブ 俺達の熱いメッセージを聞け！

今月でその名を消す「BEEP」。現在活躍中のスタッフの中にも、かつて愛読していた者は多い。今、彼らからわかれの言葉が……。そしてこのファクトリーもここに幕を閉じる。



from 1995／NAMI



エイリアンソルジャーのチームリーダー。最近はコンビニのTシャツがお気に入り♡の波。坂上ホテルの常連。（エッチ）

さらば『BEEP』／ セガ野郎の心に灯った1本の蠟燭（ろうそく）。肩身狭きマークⅢ、マスターシステムユーザー渇望の新作情報は『BEEP』でしか読めなかった。今、走馬燈のように華やかな頃の記憶がよみがえる……。

勝負なんかハナからついていたマークⅢ対ファミコンの「北斗の拳」対決〃 ミジメなFC版を察して「引き分け」なんて粋な心遣いは泣けたぜ〃（そういえばY'Sも……）

スペハリ、AB、アウトラン……セガのゲーム音楽の神髄はあのペラペラの踏んでしまって折り目つきのソノシートで知ったぜ〃（ドラスピのもね）

巨大ジョイパッドはなぜマークⅢのを作らん〃 2つ作って「SDI」を徹底攻略だ〃

「ロードオブソード」の攻略は嬉しかったぞ〃 アレをやってくれるのは『BEEP』オンリー／

「ウッディポップ」なんてどこにも売ってねえのに面白そうな印象与えやがって〃（オニキス、シャーロック等のSGソフトはもっと悲惨）

ありがとう、そしてさようならBEEP〃 さようなら芋吉、YASミヤビ、モヘップ（14）……（あと名前忘れた）。

そして巨人軍日本一万歳／万歳／



誰だか知らんが表紙とかによくのってた人（ゲーム小僧だったっけ？）。

from MAEGAWA



メガドライブのゲーム開発をBEメガと共に歩んできた、おしゃちょー前川。BEメガが今回で終わりということで号泣の日々が続いている（一部ウソ）。

ファクトリーも今回で最終回です。もう20カ月もやってきたんですね。川口総編集長との出会いが、遠い昔のことのようです。そして近藤編集長と担当編集者さん（右のマンガ参照）にお願いして、このコーナーが始まった時のことを思い出します。BEメガ編集部の暖かな支援と、読者からの激励のおハガキにより成り立ってきた「ファクトリー」、ご愛読ありがとうございました。ではまた「サタマガ」でお会いしましょう（あっ、さよなら『BEEP』のコーナーだったっけ）。

from かふいち

「ダイナマイトヘッディー」のチームリーダー及び『トレチャアまん』の生みの親。ヘディ夫で骨折りな日々を過ごし、やっとUPしたと思ったら、今度は本当に足を骨折。トホホ……。

from やいまん

最近、パソコンテレビLC630を買ってしまい、X1以来のマイナーパソコン路線からどうしても抜け出せずにいる、(C++)のプログラマー。

BEメガ最終号といういい機会なので、個人的に頭にきていることを言い放ってはなむけの言葉とする。最初に断っておくが、これはゲーム誌一般についての意見である。

ゲーム誌にはゲームの評価がつきものだ。その場合、読者にわかりやすいよう、点数で表されることが多い。その是非はここではおくとしよう。

ゲームはエンターテインメントだから人によって、良い、悪い、の差があるということも、よくわかる。

しかし、時々「?」マークの10乗で頭の中がいっぱいになることがある。「なんでこんなに高い点がついてるんだ」……武士の情けだ、みなまで言うまい。

とにかく、ゲームの内容、ただそれだけを評価してほしい。

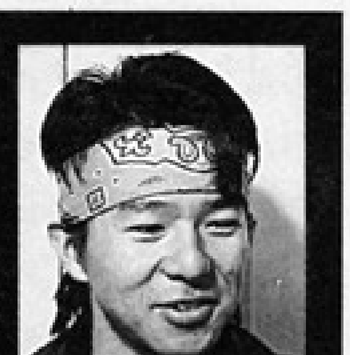
BEメガには、読者レースに見られるようなユーザー寄りの姿勢が、『BEEP』からの、よい伝統として息づいていたと思う。

例えどんなに大きな雑誌になっても、ユーザーオリエンテッドなその精神を忘れないでほしい。

BEEPのロゴは無くなっても、心の警告音はなくしてくれるな。

from はん





サターンのニュータイトル(題未定)のチームリーダーのはん。冬場のライディング姿は一見の価値あり。「お嬢さん、俺に惚れると火傷するよ」(笑)

去りゆく過去のゲーセン仲間と供に、『BEEP』よ、お前もまた俺の前から姿を消そうというのか？

同じ時代を同じゲーム業界を通して熱く駆け抜けた仲間達に幸いあれ。そしてありがとう。

知世の中野坂上NETWORK

今年は暖冬っていう噂だけど、サターンとスノーボードを買ってしまった私としては雪が降ってくれないと困るのよねぇ。やっぱ、今年の雪の日アイテムはこの2つでしょ。

えっ？　今回が最終回？　私がこのコーナー始めた途端にいきなり終わっちゃうの？　何それ……よおし、今回はめいっぱいハガキを載せちゃう！　みんな、力作をどうもありがとう。

さて、「幽☆遊☆白書」をプレイした感想をたくさんもらいました。紹介しきれないのが残念なほど、ハマったお便りがいっぱい。その中で、神奈川県の後藤薫さん、福井県の竹内友輝さんから、「サウンドテストの〝のびろー〟と〝霊光鏡反障〟がどうしても出せません」という質問があったので、チームリーダーの〝はん〟に聞いたところ、「ああ、あれは、未使用音なんだよ（！）メーワクかけたな」だって。他にも血まなこで探してる人がいたらゴメン。アレはどこにもないんです。

という訳で、知世の出番はこれにて終了。でも、六本木GIGO（ギーゴ）付近にはよく出没してるんで、会えるかも（？）ね。じゃあみんな、チャオ！



岩手県・晶田礼治



愛知県・ういろう



京都府・太陽皇帝



大阪府・遊星探査員αイレブン



大阪・中村拓也



静岡県・ハゲ



埼玉県・山本由美子



愛知県・新美陽平

ちゃ〜まんギャラリィ

ばっくすてーじぱす　おぶ　とれじゃあ　ふぁくとりぃ

編集後記

なんか懐かしいタイトルだね、このコーナー。ぷりぷり美奈子が毎回決めてくれたっけ。彼女も今では四駆（ラヴフォー）を乗り回すオネーチャンに変身。月日の経つのは早いよね。

そういや、ファクトリーにはいろんなコーナーがあった。「おタクのそーくつ」は結構長く続いたんだけど、だんだん訳わからん状態になって自然消滅。BEメガ読者のうち４人くらいしかわかんなかった回もあったんじゃないかな。

それから最後まで全然タメにならなかったっつうウワサの「業界講座」。今月の講師を誰にするか、これが結構悩みのタネだったなあ。

豆図鑑なんて、３回で終わっちゃってちっとも図鑑じゃないっつーの。３日坊主なんて、昔の人はうまいこと言ったもんだねえ。

そんな中で毎回落とさなかった「トレヂャアまん」。かふ壱はこの間骨折しちゃってさ、松葉杖をつきながらトレまんの原稿持ってきてくれた時にゃあ泣けたよね。『走れメロス』かと思ったぜ。

ま、BEメガも、グレードアップしたマシンとともに新しく生まれ変わるみたいだから、みんなには違ったカタチで会えると思う。その日のためにもみんなのハガキを待ってる！　右のあてさきにドンドン送ってくれ！（トレ吉）



とれじゃあ　またね！

もろもろのあてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「トレジャーへの手紙」係

●最後になったけど今までファクトリーを応援してくれてありがとう。みんなの支援があったからこそ、ここまで続けてこれたんだよ。これからもみんなの期待を裏切らないソフトを作っていくから、変わらぬご愛顧をお願いしちゃいます。「サターンフロムサターン」を手に入れたら、「トレジャーフロムトレジャー」もゲットするのがお約束だからねっ！（知世）

●ソニック通信

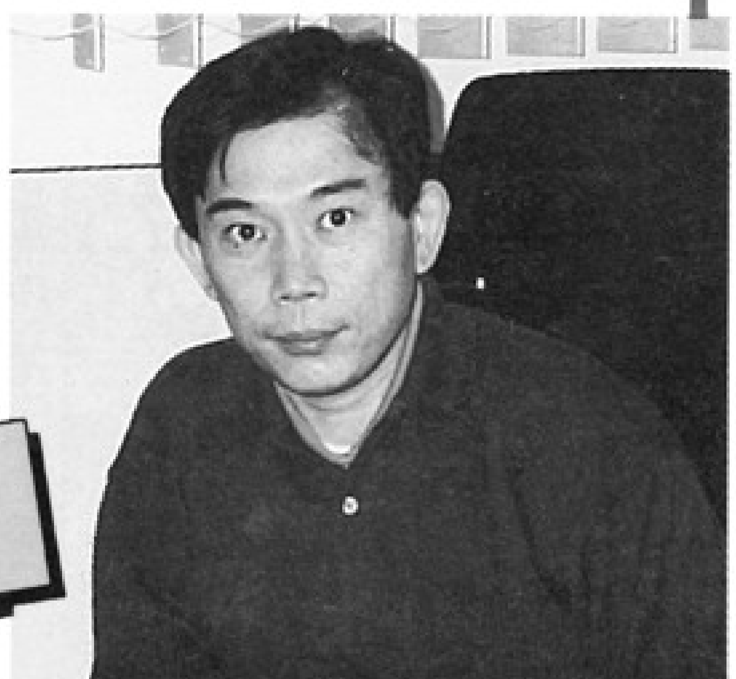
SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

いよいよファイナル! 社長&秀Vのおことば

早いもので、メガドラのゲームを作り始めて4年と半年が過ぎてしまいました。その間に、メガドラで3本、ゲームギアで2本のシナリオを書いてきたことになります。そしてまた、もっと多くのゲームの企画にもかかわってきました。何だか、とても長く充実したアッっという間の月日だった気がします。

BEEP!メガドライブさんとも、その間の苦楽をともにしてきた仲間ですし、お世話になったというか、ご迷惑ばかりかけてきたような気もしますが。メガドライブは、今まで担っていたフラッグシップの役目をサターンへバトンタッチすることになりました。BEEP!　メガドライブも、メガドライブの専門誌からリニューアルされるそうです。メガドラ専門誌の老舗BEメガが終わることになるのは非常に寂しさを覚えますが、ぜひまた読者のみなさんと新たな誌面でお会いしたいものです。



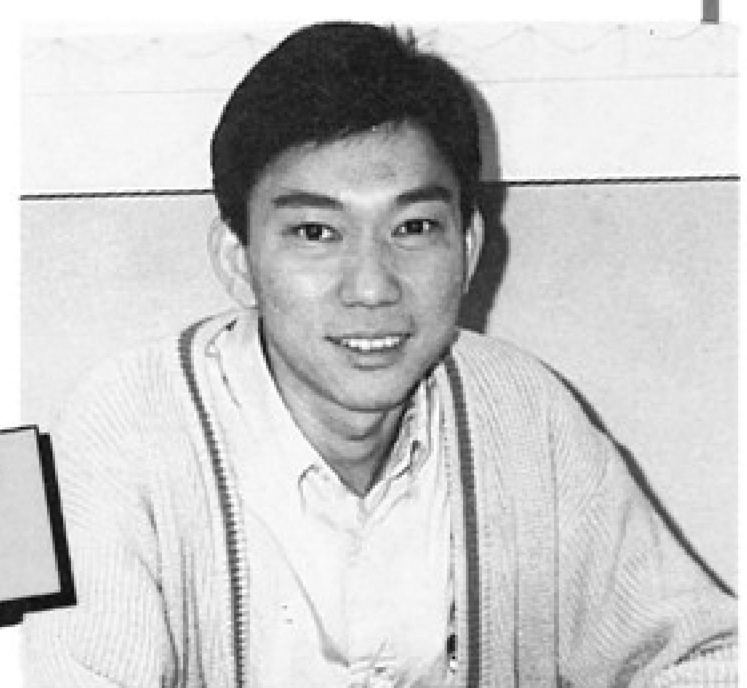
高橋宏之

どうもこんにちは秀Vです。チーム一同ゲーム制作に追われる多忙な毎日を送っています。地獄の日々という言い方もできるけど、この感覚を覚えてしまうと結構止められないもんスよ。(お前はマゾか!)

私が今作っているのは、実に2年以上前に雑誌で作るよと約束していた作品なのです。そんなこと言ってもみんな忘れているかもしれないけど……。

どうしても知りたい人は、古いBEメガを引っぱり出してきて調べてみてください。きっとそこには、あなたの忘れていたある作品の名前を見つけることができるでしょう(そんな大げさなモンかい)。

何はともあれ読者の皆様にお世話になってきましたソニック通信も今回で終わり。ソニ通を通しての皆様のご指導ご声援にチーム一同大変感謝しております。ありがとうございました。そしてこれからもよろしく!



高橋秀V

ソニ通 MANIA

いろいろな楽しいおハガキやイラスト、厳しいご意見をいただいてきたソニ通もいよいよ最終回。

本当に、今まで応援ありがとうございました。これからも社員一同、ユーザーのみなさんに満足していただけるようなゲームの開発を目指していきますので、見守っていてくださいね。

それから、マニュアルを読む時は、OL岡田のことも思い出してね。それでは、またお会いしましょう!



横浜市　桜その江



岐阜県　みまな

こちらがソニックのオールスターキャストでございます

サウンドの武内は、都合により写真には入ってないのですが、ソニックのオールスターキャストです。これからも精進して、より良いゲームやマニュアルを制作していきますので、まだナイショの次回作を期待してくださいね。



GAME BEST SELECTION

「ペンドラゴン」リプレイ 三つの槍の探索



佐藤俊之 著／健部伸明 監修　　定価1,800円

テーブルトークRPG専門誌で好評を博した連載リプレイ「三つの槍の探索」。プレイに使用されたゲームシステム「ペンドラゴン」は、アーサー王伝説をテーマにしたRPGで、ゲームデザイナーはグレッグ・スタフォード、カバーおよび本文のイラストにはマンガ家のたいらはじめを起用。連載時のファンはもちろん、新しいRPGプレイヤーやアーサー王伝説に興味のある読者にも楽しめます。

蓬萊学園108の謎



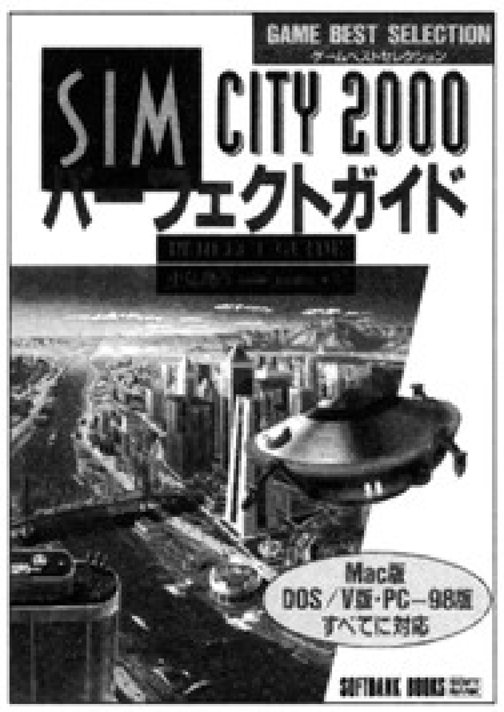
ゆうせぶん 著／柳川房彦 監修　　定価1,500円

南海の孤島、宇津帆島にある私立高校、蓬莱学園は、生徒総数10万人、教師数1800人、140の公認クラブと、数千を数える同好会が存在する世界最大の高校です。この高校を舞台にした物語は、ネットゲームからはじまり、テーブルトークRPG、小説、ドラマCDとその世界を広げてきました。本書は、蓬莱学園のさまざまな事柄についてQ&A方式で、わかりやすく解説します。

……………… 好評発売中！ ………………

「ファー・ローズ・トゥー・ロード」リプレイ RPGセッションガイド

SIMCITY2000 パーフェクトガイド





遊演体 監修　司史生/ゆうせぶん 著　定価1,600円

国産テーブルトークRPGシリーズの最新作、「Far Roads to Lord」の製作にあたったスタッフによる、初の公式ガイドブック。リプレイを中心に、ルールのリファレンスや、背景世界ユルセルームの解説を盛り込み、「F・ローズ」のマスターおよびプレイヤーに、その魅力とプレイ方法を紹介しています。

中島理彦 著　定価1,600円

大人気シミュレーションゲーム「SIMCITY2000」の完全攻略ガイド。地下の高度利用モード、上下水道、地下鉄をはじめ、地形エディットやメインである都市建設モードなどの基本的操作から、用意された5つのシナリオの攻略法などを徹底解説。これ一冊で立派な市長さんになれる！

RPG幻想事典シリーズ
好評発売中!

逆引きモンスターガイド～東洋編
ヘッドルーム編著………定価1,800円

逆引きモンスターガイド～西洋編
ヘッドルーム編著………定価1,800円

戦士たちの時代
司史生/坂東いるか 共著　定価1,800円

チャンバラ英雄伝
柳川房彦/高井夏生/横山雄一 共著
定価1,800円

RPG幻想事典 日本編
飯島健男 著 ……………定価1,860円

RPG幻想事典
早川浩 著 ……………定価1,550円

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部　SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

綴じ込み付録
SPECIAL 2

いよいよ発売目前！今月は旅立ちの地であるサイラン砂漠を再度詳しく紹介だ。これで予備知識は完璧だぜ！



LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ／12月22日発売予定／9,800円／RPG／MEGA-CD

序盤の舞台となるサイラン砂漠、ルーシアと出会ってしまったヒイロの運命は……

第1報からまる1年。みんなやきもきして発売される日を待っていたと思うが、ようやく「LUNAR-ETERNAL BLUE-」が発売にこぎつけたぞ。今回の作品は前作「LUNAR I」の続編とはいえ、その世界観や登場人物などはすべて様変わりしている。極端に言えば、まったく別の作品と言ってもいいくらいだ。だがそれは決して否定的な意味あいではなく、前作「LUNAR I」がよりスケールが大きくよりシナリオ的に深くなったということに他ならない。プロローグのビジュアルシーンから始まりエピローグに至るまでイベントの連続、そして驚きの連続になるはずだ。この作品で一応この「LUNAR」シリーズは完結となる。

そして本誌で「LUNAR II」を大々的に特集するチャンスは、今回限りかもしれないが、その分できる限りの範囲で読者の知りたそうなこと、ほしかった情報をお伝えするつもりだ。そしてこれを読んでゲーム アーツの目指した"さわやかな感動"2年半にわたる情熱と重みをぜひ感じとってほしい。





目覚めたルーシアがクリスタルから出てくる。

巨大な建造物の中をゆっくりと踏みしめるよう歩み始める。



外へ向かって素足で歩いていくルーシア。はたして目にする外界の景色はどう変わったのか？

そしてルナに住む少年ヒイロは彼女の声を聞いたのか運命の導きか、後に彼女と出会うことに……。



辺りを見回し驚愕する彼女　直感的にルナに何かが、と悟るのだった。



サイラン砂漠地方



①竜の遺跡



ヒイロの家からほど近い場所にある謎の遺跡。辺境に住みながらもまだ好奇心旺盛な年頃の彼にとっては興味津々の場所、格好の遊び場となっていた。ただ彼がドジったせいか2度と入れなくなってしまったのだが……。さもありなん。



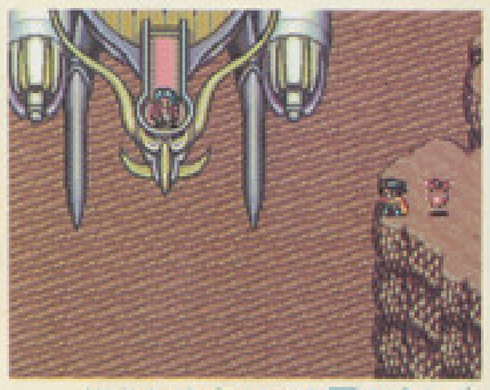
デカい宝石を手に入れたまではよかったのだが……。


周囲の火にあぶられ真っさかさまに落ちてしまった！


遺跡の中にはモンスターがウヨウヨ。さて、どーしましょ。



命からがら脱出したものの入口が見事ふさがれてしまった。


仕方なく家にでも戻ろうと歩き出したヒイロ達だったが…。


うわー！ 何だか見たこともないデカい船が来るぞ。



バルガンに乗ってレオ登場！

②ヒイロの家



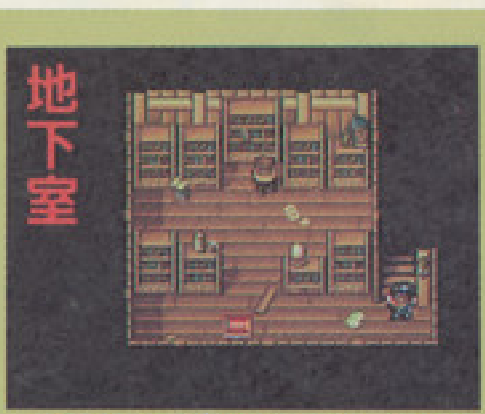
町や村からかなり遠い場所に位置するヒイロ達の家。ヒイロ、グェンじいちゃん、ルビィの3人(？)は、ともかく仲よく暮らしている。それにしてもさすが学者は変わり者、とんでもないところに住んでいるもんだ、まあ住めば都とは言うけど。


1階

やたらと本ばかりが目立つ住居部分。しかし汚いな！


見晴らし台

家の上部にある見晴らし台。遠くまで見通せそうだ。


地下室

家の地下は書庫だ。ほんとに本だらけ！ 食べ物ってどこよ。


庭

庭の看板には食事当番表が。アルテナ像ももちろんあるぞ。

家の内部

地下室、1階、見晴らし台で構成されている。学者の家らしく中はかなり乱雑である。

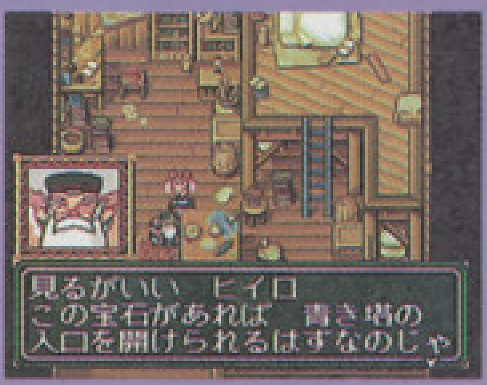
なぜレオが我が家に？

とりあえず辺境のヒイロの家。周りは砂と湖のみ。だからめったなことでは客人は来ない。……はずなんだけど、たまには来るんだ。



だまって聞いてりゃこいつ言いたい放題言いやがって！

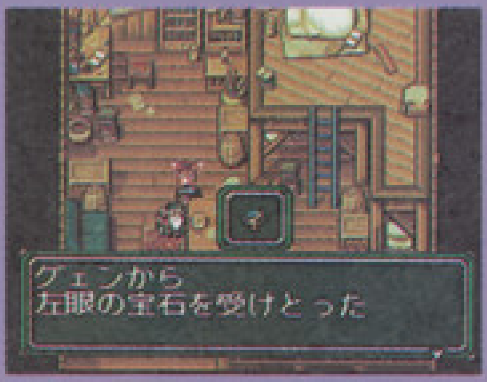

湖のほとりにポツンと建つヒイロの家。おや、来客かな？



青き塔って見晴らし台から見えるあの謎の塔のこと？



あれま、なぜかレオがわが家に。なんか怒ってるな。コワイぞ。



あれ、その宝石ってオレが竜の遺跡で取ってきたやつに似てる。

見晴らし台からは…

周りが砂漠や湖のせいもあってかなり見通しがよいところだ。



グェンに呼ばれて上に昇る。なんか様子がヘンだ……。


辺りがみょうに暗くなったかと思うと突然光の柱が！


隕石のように何かが空から落ちてきた。なんだぁ!?

地下室は…

ここには世界の七不思議(?)にまつわる資料がぎっしりだ！



青き塔のことかな。なぜ誰も入れないんだろう。



ドラゴンマスターのことが書かれている書物。



これはヴェーンのこと？ 基礎知識は完璧かな。

バルガンは…

レオが乗ってきた竜汽船。家に入る前にちょっとのぞいてこよう。



アルテナの力が破壊目的の砲台に加担している!?



これってレオがアルテナからもらった船なのか。



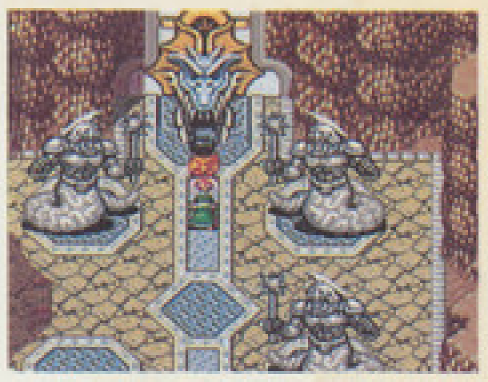
アルテナが転生!? そんな話は初耳だぞ、おい。

LUNAR ETE

❸青き塔



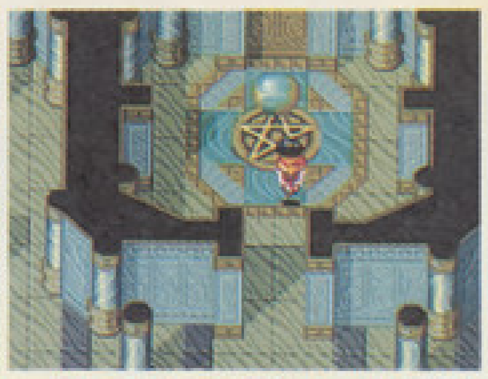
見晴らし台から見えるとおりヒイロの家からほぼ真北に位置する塔。地下室の本によるとこの中には何百年もの間誰も入ったことはないという。ヒイロ達が貴重な一歩を踏みしめるということか。でも内部はかなりキレイそう。



塔の入口には3体の石像が塔を護るかのように建っている。



入口が開いた／ ここはあるアイテムを使うのだ。



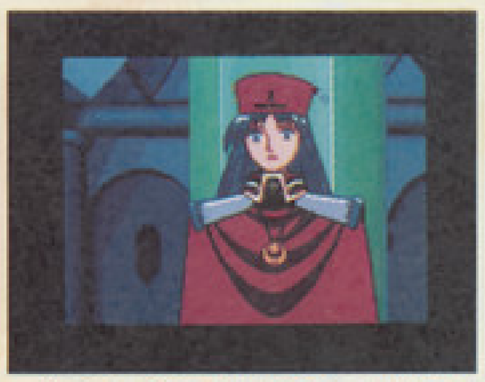
塔の7階。不思議な球体が宙に浮かんでいる。これはいったい。



いつの間にかこんな場所へ。このクリスタルは何だろう。



まばゆい光が／ と思ったらクリスタルの中に人影が／



そうこうする間に彼女の肢体に服が身につけられ始めた／



「私の名はルーシア」。これがヒイロとルーシアの出会いだ。



「う美しい」ルーシアの姿に呆然とするウブなヒイロであった。

塔から脱出する

いきなり人が出てきてパニック／ とりあえずルーシアを連れてグェンじいちゃんのいる場所へ戻ろう。一刻も早くこんなところから出たい。



何はともあれじいちゃんのところへ急ごう。やっぱり普通じゃなさそうだ。



ルーシアに対して平然と処理するじいちゃん。さすが年寄りは貫禄が違う。



突然空中に浮かび上がるルーシア／ やっぱ何かヘンじゃないか!?



やっぱり結局、ルーシアの正体がわからないじいちゃんだった。



突然辺りが真っ暗に／ 最近こーいうこと多いよな、この世界。

石像が動く!?



う、動いてる／ こんなデカいヤツに捕まったらひとたまりもないな。

さっき入ってきた時には石像だったヤツが動いている／ この塔の仕掛けで出る時には襲われるようになってるのか？（違うだろ／） それにしても確かにこの青き塔はかなり謎だらけだ。



入口の3体まで／ こりゃさすがに覚悟を決めたほうがいいかな。



絶対絶命／ と思ったその時、救いの白い閃光が地をはった／



また、レオかよ。1日3回も会いたいヤツじゃないよなぁ。



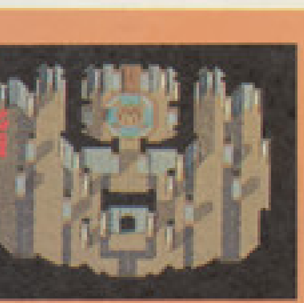
ルーシアが魔王!? 何寝ぼけてんだか。そんなはずない、きっと／

塔の内部

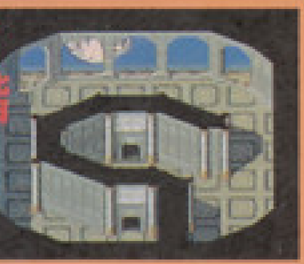


青き塔は7階建て。塔の入口までも迷宮仕立てだ。大昔の物なのにかなり厳重な造りだ。

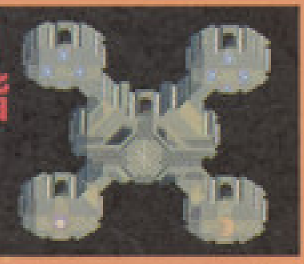
7階



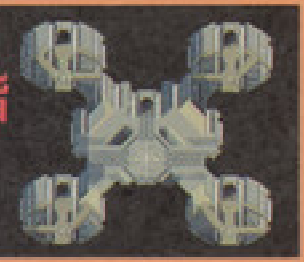
6階



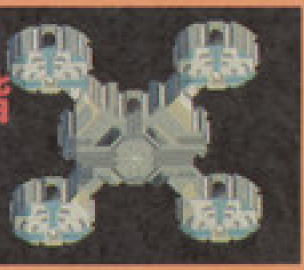
5階



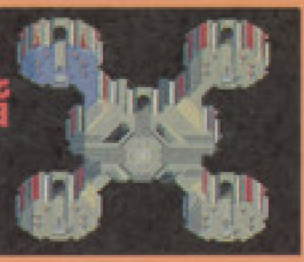
4階



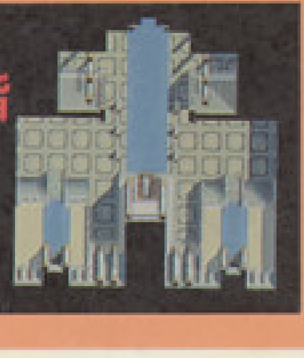
3階



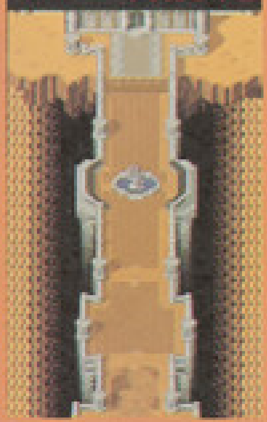
2階



1階



青き塔前庭



迷宮1



迷宮2



登場モンスター

❶ヒイロの家 青き塔付近

この辺りに出現するモンスターはまだそう強くない。お約束だね。でもナメてかかるとレベル低いから、いつ死ぬかもしれないぞ。

❷青き塔内

塔の中にもやっぱりモンスターが。しかしこれだけキレイな塔の中をこんなモンスターがうろうろしている図って想像したくないな。

ドルフィンフェイス



ジャンプして頭突きという直接攻撃と超音波による特殊攻撃を得意とする。

デザートアイ



ゲロ状に砂を吐き出して攻撃を仕掛けてくる。これを受けると動けなくなるぞ。

スライム



RPGではもうおなじみのモンスター。でもかみつき攻撃なんて洒落たマネもする。

ブレインハンド



こいつは弾丸状になっての体当たり攻撃と殴りによる攻撃があるぞ。

クリスタルナイト



肩のクリスタルを投げつけて攻撃してきたり、尻のクリスタルで直接攻撃してくる。

ホムンクルス&トライクルス



こいつらは赤のトライクルスを倒すと全滅するのだ。よく仲間を呼ぶので注意が必要。

④ラーパの村



ヒイロの家から西の方向にあるのがこの砂漠の村ラーパだ。ここに住む人々は互いのことには干渉せず自由気ままな生活を楽しんでいる。村人の多くはギャンブル好きで、村長からしてギャンブル好き。酒場に行けばたいてい誰かが賭けをやっている、そんなギャンブルに関しては筋金入りの村だ。だが村長の娘だけは親の願いからそういったこととは無縁の生活を送っているようだが。単に世間知らずなだけじゃないのか!?



砂漠の中で蜃気楼に揺れる村が出現！　これは目の錯覚か。



蜃気楼が落ちつきはっきりした。ここはやっぱり砂漠の村だ。

船でラーパへ

ラーパへはヒイロの家の裏から船で行く。船酔い厳禁だね。



いざ出発！　ところで青き星にも船ってあるの？



意外と早い船。左手に見えるのは竜の遺跡で～す。



湖の対岸へ到着。ここからラーパまでは徒歩で。

湖の対岸へ

ロンファよどこに……

村人に悪口はさんざん聞かされたが本人はいったいどこにいるのかわからないとは……。



この人もあの人もロンファの悪口。そんなに悪人なのか？



でも、なんだか女の子には結構モテるみたい。ほんとかね。

村長の家でも…

情報通と噂のある村長さん。ここに行けば確かな情報が得られるかも。



村長の娘。こいつ一歩も外に出たことないんじゃねーの!?



さすが、情報料を取るとは！金に関してはしっかりしてるな。

村人に聞いても…

誰もが知っている有名人ロンファ。話は聞けても居場所はつかめず。



それってイカサマって言わないかい。

じゃ、今はすっかりバクチ打ちってこと。



誰に聞いても噂話ばかりで、これじゃらちがあかないな。

神殿でも…

神官くずれという話なので神殿に行ってみると、なんとバチあたりだと。



そんな、神官ってそんなはっきり悪口言うもんなのか？



おいおいルーシア、こんな情報聞いて先走りしないでくれよ。

で、再び酒場へ行くと……

村中をかたっぱしから尋ねまわってやっとロンファ発見！



……ところが



オレの行動はサイコロが決めるとばかりにカケに持ち込まれてしまった。

何度やっても勝てない…　…!?　このイカサマ、ペテン師野郎！



これが一生続く……

戦い暮れて夜が明けて…？

疲れたヒイロ達はラーパの村で一泊することに。ところが起きたらルーシアがいない！　なんかいやーな予感がすごくする。おいルーシア、団体行動は守ってほしいものだぞ。



ラーパの港から臨む日の出。こうして見てみるとなかなか砂の上に昇る朝日も悪くないもんだ。



「ありがとうヒイロ」と言い残し彼女はダルトンへと1人向かうのであった。



ひとりで行くな～!!



村長に聞いてみた。ってことはルーシアはまずダルトンへ向かったということか。



村の港に行ってみると、そこには1人たたずむルーシアの姿が……！

ショップ

この村を出る前にはぜひ装備もちゃんと整えておきたい。今まで戦って得たお金で武器／防具、いやしの葉などを買いそろえよう。

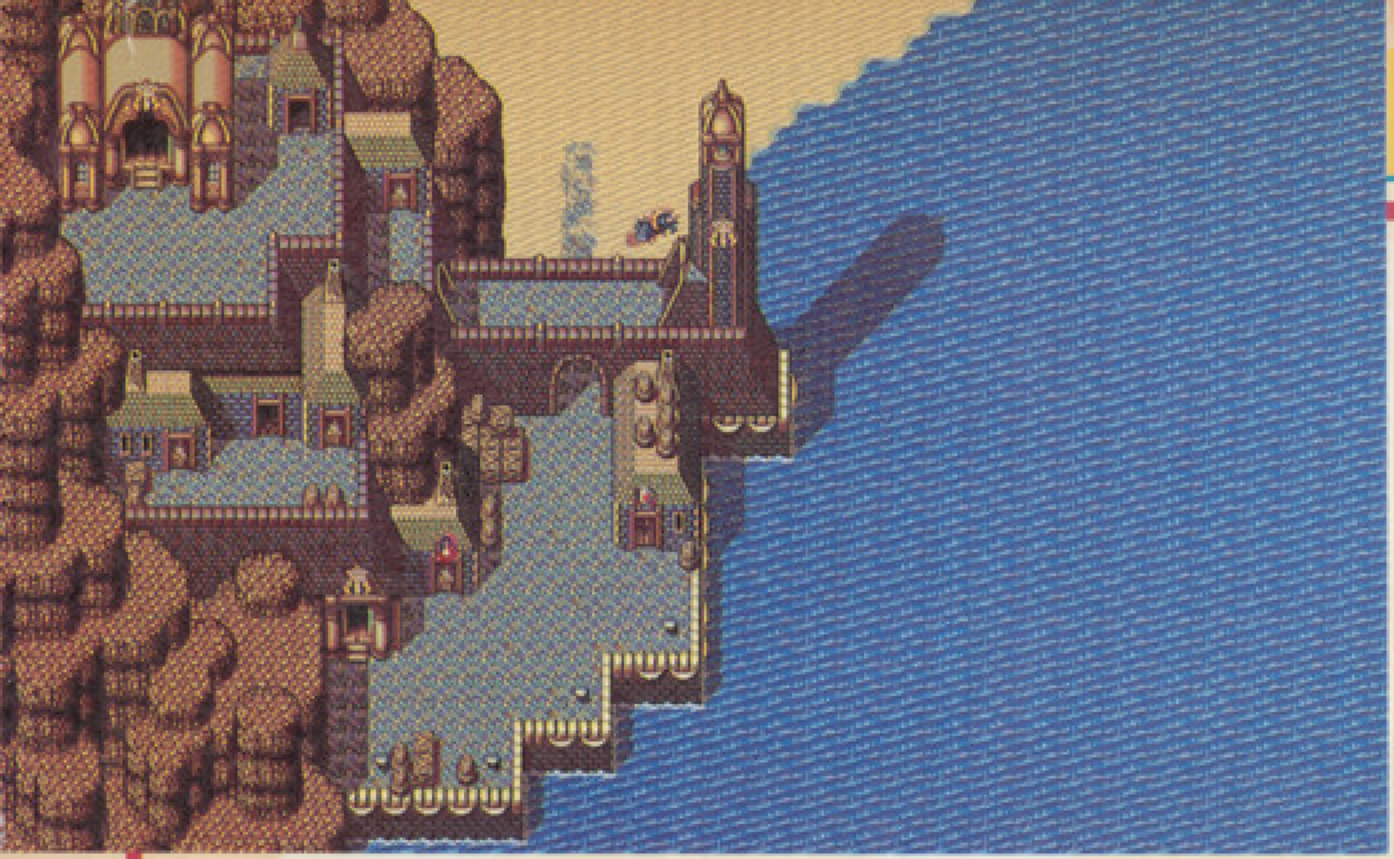
武器
- ●ダガー
- ●ショートソード

防具
- ●冒険者の服
- ●なめし皮のよろい
- ●バンダナ

道具
- ●いやしの葉
- ●毒消し草



この程度の村だと武器も防具も一緒に売っている。めんどうがなくていいか。



⑤港町ダルトン

サイラン砂漠地方の最西に位置し、この地方最大の町だ。またこの町の港は大海に面しており、そのため他の地方との交易なども盛んに行われているし、外からの情報も一番にこの町に入ってくるようだ。一番の特徴は町ぐるみで熱心にアルテナ神団を信仰していること。そのせいかあの四英雄の1人、レオがかなり立ち寄る場所でもある。でも、できればあんましレオには会いたくないんだけどな、苦手なタイプだし……。

アルテナ神団の教えが浸透している

ここはこの地方で一番アルテナ神団の教えが浸透している町だ。大人も子供も皆口々にアルテナのやレオの名を唱えている。



自慢気に訪ねてくるお子様、ちゃんと話を聞いてあげようね。



よく言えたね、ってやってる場合じゃないっつーの！

ほうほう、それであとの1人は誰なんだい？



あのバルガンはそんな優れた性能を持っている船なのか！



ここではアルテナ神団の信者じゃないと仲間外れになるようだ。

しかしこんな話も……

だからといって、すべての住人が心底アルテナ神団を信じているかというとそうでもなさそう。アルテナ像を壊したのが神団の人間という話も。

なにい!?



それってちとヤバイんじゃ……？ にしても赤の他人に言うことかねぇ？



町の入口には壊されたアルテナ像が。

信者集めにアルテナ像を壊す？ そんな。



今も昔もアルテナ信仰は絶対なよう。でもちょっと行きすぎ？

聖都ペンタグリアに何かが封印されている!?

今までの情報からするとアルテナが住まわれているという場所が聖都ペンタグリア。しかしそこには何かが封印されているという話もまことしやかに噂されている。だとしたらアルテナは今そこにはいないのか!?



どうやら噂はロンファですらも知っていたようだ。家は辺境だったから……。



破壊神ゾファー!? そんな話初耳だぞ。やっぱり知らないことって多いな。



アルテナのいるペンタグリアが封印都市？

そんな邪悪な存在がこの世界にもいるのか。

登場モンスター

この辺りともなると、ちょっと歯応えのあるヤツが出てくる。苦しいががんばって倒そう。



ヘルウォーム


自分のほうへヒイロ達を引きつけて攻撃する。

スコーピオン


サソリ型生物。しっぽでピタンと叩かれる。ちと痛そうだ。

他には
ドルフィンフェイス
（67ページ参照）

ショップ

さすが交易で栄えている町。ラーバよりも使えそう武器や防具の品ぞろえだ。お金があったらぜひ、いろいろと買い求めておきたい。

武器
- タガー
- ショートソード
- メイス

防具
- 冒険者の服
- なめし皮のよろい
- うろこのよろい

道具
- いやしの葉
- 清めの水
- 毒消し草


いくぶん使い勝手がよさそうなものがある。ここではお金を気にせず買っておこう。

⑥星竜の塔

ダルトンから北東の場所にあると聞かされた星竜の塔。ここも青き塔と同じように何人も中には入れない塔らしい。そしてその塔には青き塔のように竜の顔をかたどった壁があるとのこと。うーん、何か関係があるのかな。好奇心旺盛なヒイロは当然観光がてら行ってみはしたんだけど、中にはやっぱり入れないのであった……。



ダルトンの町に住む老人に教えてもらった。老人って皆こんな話し方だな。

星竜の塔の外観。なんだかものすごい建ち方をしている塔だ。これって……。

まだ謎に包まれている



⑦ランスの樹海



ダルトンの町からほぼ真北、山脈の間を抜けて進んでいくとランスの樹海に突き当たる。ここは樹海というだけあって複雑な迷路のような状態になっている。序盤のヤマ場、なかなか一筋縄ではいかない場所なのだ。まず、この樹海を通り抜けるにはちょっとした秘密が隠されているのだ。それはまあ、後でちょこっとだけ説明をするからここでは詳しく書かない。楽しみが半減しちゃうからね。そして、例え樹海の出口に向かう道筋と違ってしまっても全然気にすることはない！　すべての道の先には必ずといっていいほど宝箱が待っている。この際しっかりがっちりいただいちゃいましょうか！

樹海の入口。さてどんなダンジョンが待っているのかな？



こんな場所まで来て賭けなんかするなよ！　まあ趣味だからな。



この半透明の怪しげな穴は、何だ？　そう、これが樹海の入口です。



樹海に入った。明るい所を目指して進んでいくべし。



外に出るとほら、宝箱。苦労の裏には楽しみアリなのだ。



そうこうするうちに樹海の出口へ。おや、先客がいるな。

キャラバンに出会う

樹海の出口で出会った人々は旅芸人のキャラバンの人達だった。みんな楽しそうに踊ったり口説いたりしている。この陽気さが旅を続けていく秘訣なんだろうな。樹海なんてなんのその、って感じ。出られなくてもへーきへーき〃　ってか。さて、じゃ彼らを見習って踊っている魅力的な彼女に声でもかけてみようかな。



キャラバンの団長さん。この人がこうやってどっしり構えているからみんなも明るいのかもしれないな。



もとは拳法家さんなわけね、どうりで体が柔らかいこと。



アミ状に木の根がはびこっている。ここが樹海の出口らしい。



ジーンだ！

いよいよ中ボス登場！

さて、行くか戻るか。どっちにしたって今さらおめおめダルトンに戻る気はないし、先に進むしか道はない。ってことは、この出口を塞いでいるヤツを倒さなければならないわけだ。ここにあるのが根っこだとしたらそうとう相手はデカそうだ。まあちょっと苦労しそうだけど、やってやれないことはない。人生前向きに行かなくちゃキャラバンの人達に笑われそうだしね。セーブをこまめにしていざ出陣だ！



おおっ！　木の側にいた人がモンスターにさらわれたぞ。



こいつ！

こいつが諸悪の根元、根っこの主だ。特殊攻撃をかける時は色が変わってくるぞ。さあ、これがラストの一撃だ！



と、思ったらしっかりメタモルフォーゼしやがった。しかも攻撃つきとは。



再び色が変わってきたぞ。それにしてもなんかいやらし気なモンスターだな。



中ボスを退治して無事生還！　きっとこれで出口もできたはずだ。

樹海を通り抜けるには

この樹海、ただただまよっているだけでは一生かかっても抜けられない。ここではロンファに活躍してもらわなければならない。彼のイカサマバクチはこんなところでも役に立つのさ。必要悪ってものもあるってことだね。



どうやらこの樹海の人はロンファの知り合い(!?)のようだ。



ナイス、ロンファ。これで樹海の抜け方を教えてもらえるぞ。



さて、先へ進めるようになったようだ。さっそく樹海の奥へ！

穴が見える！

登場モンスター

樹海の中では出てくるモンスターもそこそこ強くなっている。こちらもレベルが上がってきてるんだから当然だけど。ここでAIやいろいろな戦い方を試してみるのも後々のためにいいかもしれない。

ハミングバード



くちばしで突つく直接攻撃のほかメロディで混乱させるという技を持つ。

ゴブリン&ゴブリンキング



仲間をガンガン呼びやすい。キングは手下に任せてさっさか逃げる。

サスカッチ



白い猿は神の使いじゃないのか!?　こいつはひっかき攻撃してくるぞ。





❽マドリア平原

サイラン砂漠のお隣の地方、マドリア平原はサイラン地方とはうって変わって緑豊かな自然の恵みあふれる土地だ。元々遊牧民族が生活する土地だったのだが、近年では各地に村なども作られ人々は素朴で人情あふれる生活を営んでいるようだ。しかし！　ここは南北に長く山脈が伸びている土地でもあったのだ。この山脈は歩いて越えるしかない。がんばれ！

❶テミスの村と幽霊屋敷

マドリア平原の南東にあるテミスの村。ここは行商人などの通り道になっているおかげで、さまざまな品物があふれている。暮らしは質素だがわりと豊かな村のようだ。町の隣には誰も住んでいない不気味に大きな洋館が建っているぞ。



村の入口。右側には村と同じくらい大きな屋敷が建っている。



どうやらこの村は旅人が多いのでその扱いにも慣れているよう。



幽霊屋敷の中は、やっぱり幽霊がいたりするんだな、これが。



親切にも隣の空き家に近づくなとのご忠告。なんだか優しい村だなあ。

❷テミスの山道～つり橋

テミスの村を出て山脈に沿って北へ北へと向かうその山道は、人々にテミスの山道と呼ばれている。その山脈の頂上付近にはつり橋もあるし、緑はいっぱいだし、なんとなくロマンを感じさせる道なのだ。



右へ左へと歩んでいるといつのまにか頂上へたどり着くのだ。



段々状態になっている。1本道なので迷うことはないはずだ。

つり橋だあ



これが噂のつり橋だ！　これを渡ると山脈の反対側に行ける。



小さな滝がいくつか見えたりもして、思わずハイキング気分に。

❸ノートの村

この村も行商人がよく通り、村のあちこちで店を広げている活気のある村だ。山肌を利用して作られた町は、橋を介して右と左に村が広がっている。



見てのとおり村は階段状に作られている。橋の奥にも村が続く。



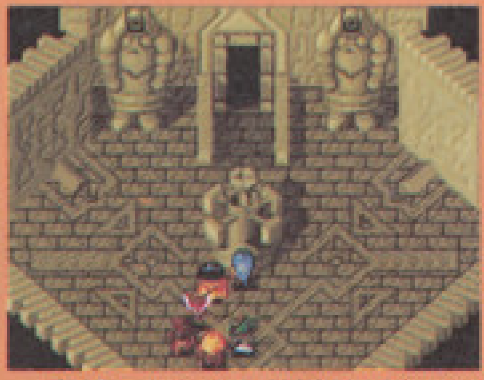
町に足を踏み入れたとたん「へい　らっしゃい」だもんな。

❹迷の古代遺跡

山沿いにずっと下ってくる途中で見える謎の遺跡。でもきっとヒイロ達には見えていないだろうな。ここはどうやってくるのだろう。



岩肌に隠れるようにひっそり建っている不思議な遺跡だ。



内部にもなんか仕掛けがありそうな古い機械があるぞ。

❺カーニバル

ノートの村のすぐ北にはカーニバルが開かれている。ここではいろいろな催しや珍しい物がありそうだ。人もたくさん集まっている。



いくつものテントが並ぶカーニバル。ここではみんなお祭り気分だ。



中へ入るとそこはまるで別世界。誰もが楽しそうだ。

さすがカーニバル。こんな不思議な乗り物まであるぞ。

そして…

ざーっと紹介してきたがルナ世界はまだ後４つの地方が残っている。ここからの彼らの運命は!?　それは自分の目でぜひ確かめてみてほしい。



旅は続くのだ……



LUNAR *Final* EXPRESS!

ほぼ1年にわたってお届けしてきたルナ・エキもいよいよラスト。本当に長い間応援ありがとう！　今回は特別企画でドーンと最後を飾るぞ！

(株)ゲーム アーツ公認

GAME ARTS

ほんとに心からお疲れさまを言わせていただきます。あとはのんびり正月を送ってくださいね。

スタッフの皆さんお疲れさま!!

祝!!「LUNARⅡ」完成記念。ということで、今回のゲーム制作に私生活まで投げ売って専念してくださったスタッフ一同の方々の記念写真です。まだちょっと疲れは残っていそうだけど、みんな晴れやかですね。心から拍手を送りましょうね。パチパチパチ!!



〈左の写真に写ってるスタッフの一言〉
またすごいゲームを作ってしまった（小山）
終わったことだし旅に出るか…（本間）
ドラ〇エやF〇を超えた。たぶん（岡部）
おんせんいきて〜(あり)
みなさまオツカレさまでした（石井）
長い長い旅でした（原田）
燃えた……（石川）
わかってるよルビィ……？（和田）
れみーなちゃんがかーいい（工藤）
最後のお手伝いは修羅場でした（上坂）

キャラ投票結果発表！

さて、お待たせしました。キャラ人気投票の最終結果の発表です。まず第1位は大方の予想を裏切り(?)64票でなぁんとヒイロに決定だ！　なんとか主役のメンツが保てましたね。そして第2位はやっぱり52票でレミーナに。なんてったって最初から数が多かったもん、彼女には。可愛いしね。3位はがんばったルーシアとナル。31票ずつの同点でした。特にルーシアに関してはラストの追い上げが凄かった。一応ヒロインですもの。でねぇ、意外な所で岩垂氏に1票ってのもあったんですけど。なんざんしょね、これ。でもきっとプレイしたらどのキャラクターも好きになると思うよ。みんな協力ありがとねー！

窪岡氏選定 イラスト大賞発表！

「みんな、よく描くなぁと感心したと同時に、それを選ぶ重責に苦しんだ半年でした。たくさんの作品、どうもありがとう！」　by窪岡俊之

大賞 晶田礼治（岩手県）



窪岡氏談「ウ〜ム、なんかゾクゾクする……」

副賞 ONGIK/T（秋田県）



窪岡氏談：「描き慣れてるなぁ。GOOD」

副賞 谷江 亮（神奈川県）



窪岡氏談：「なつかしい……セピアもいい」

重馬賞 ぴよぶぶと（神奈川県）



とりあえずハダカなんで選びました。人妻なのでうれしいです(笑)。でもきれいですね。

重馬賞 時輪旅るし（東京都）



私もナルはイチ押しなので選んでみました。今度はルビィと一緒に描いてね。

次席 みつまめ（神奈川県）



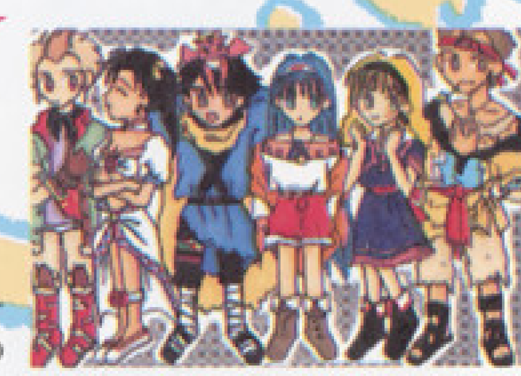
窪岡氏談：「ほのぼのしてて楽しいナ」

次席 渡 達也（大阪府）



窪岡氏談：「ムーディーだなぁ。胸もかわいい」

BEEP賞 まみこ（茨城県）



省スペースでギチギチに詰め込むBEメガの誌面みたいでヨイ。

他にも……
菅原 都（千葉県）



レンタメン（東京都）



今月の宮路社長のお言葉…Vol.11



ゲーム中にはいろいろな仕掛けがてんこ盛りだし、またCDでどこまでやれるかという1つの可能性を示せた作品だと思うんです。前作とは比較にならないほど良くなりましたし、たぶん驚きの連続だと思います。だから機械を持ってない人もぜひ遊んでみてほしいなと。シナリオや音楽、アニメ、戦闘についてはぜひ感想がいただきたいですね。正直言ってやるべきことはやりつくしました、後は皆さん受け取ってください。

爆発的大人気

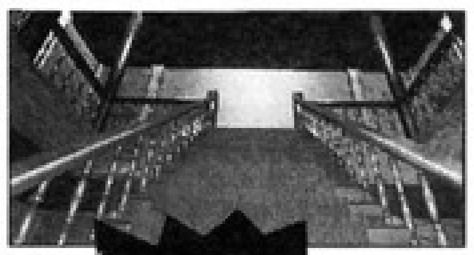
話題作ぞくぞく！

SEGA SATURN セガサターン

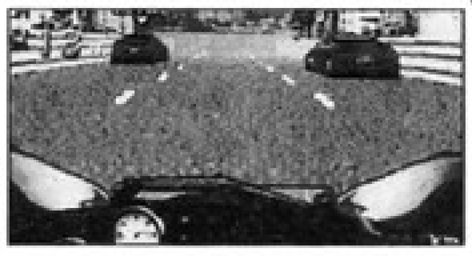
在庫わずか！

定価¥44,800のところ **¥39,800**





真説 夢見館の物語 ～扉の奥に誰かが～
定価7,800円を **6,980円**



ゲイルレーサー
定価6,800円を **5,980円**

ついに登場

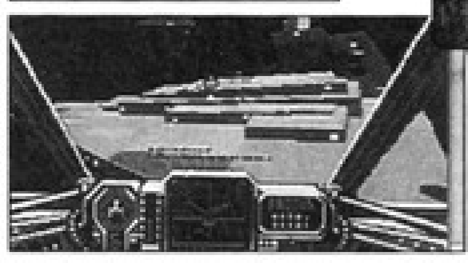
SUPER 32X

定価¥16,800のところ **¥14,800**

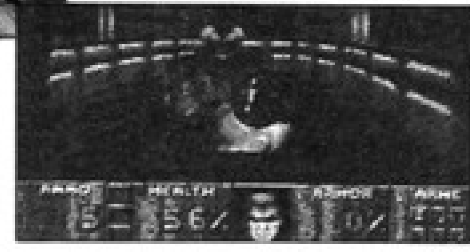


スターウォーズ アーケード
定価8,800円を **6,980円**





DOOM ～ドゥーム～
定価7,800円を **6,280円**





スペースハリアー
定価4,980円を **3,980円**

通信販売 ブルズ・アイ BEST SELECTION

▼あたかもそこに「在る」かのような質の高いグラフィックと、世界観に溶け込んだ音楽に抜群の操作性など、MD最高峰のARPGなのは確実！成熟した果実がやっと実を結んできたようですね。この項を必読している聡明なる読者の皆さんは次世代機うんぬんいう前に、こういうおいしいゲームをキッチリとプレイされることだと思っております。ブルズアイが今月最もお勧めするゲームをこの価格で。



The Story of Thor ～光を継ぐ者～
定価8,800円／ARPG
12月9日発売 **5,980円**

MD ぷよぷよ通(2)
定価6,800円／PZG
12月2日発売予定
4,500円

▼ゲームを愛するが故に評価が辛めのMDユーザーも、このデキなら納得でしょう。音声が多少気になるところですが、全体的な完成度からみればわずかな誤差に過ぎません。各種モードも充実し、人間との対戦プレイのアツさも最強に！

MCD LUNAR ～ETERNAL BLUE～
定価9,800円／RPG
12月22日発売予定
6,800円

▼「冬には良質なRPGが似合う」というワケで、いよいよ登場の「LUNAR～ETERNAL BLUE～」です。無限かと思われたCDの大容量も数々の演出の前には少々不足したようですが、職人ゲームアーツの強まった技術で見事解決しました。

メガドライブソフト

001	アートアライブ	¥ 980
002	ああ播磨灘	¥ 1.980
003	Aセナ・スーパーモナコGPII	¥ 980
004	アイラブミッキー&ドナルド	¥ 1.980
005	アウトラン2019	¥ 4.980
006	アウトランナーズ	¥ 4.660
007	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	¥ 1.980
008	アレックスキッド	¥ 980
009	アローフラッシュ	¥ 980
010	アンデッドライン	¥ 1.980
011	ウィップラッシュ	¥ 980
012	ウイザードオブイモータル	¥ 5.980
013	ウインターオリンピック	¥ 4.660
014	ウルトラマン	¥ 3.980
015	ヴィクセン357	¥ 3.980
016	V・V(ヴイ・ファイヴ)	¥ 4.980
017	エアーマネジメント	¥ 5.500
018	エイリアンストーム	¥ 1.980
019	エコーザドルフィン	¥ 1.980
020	エコーザドルフィン 2	¥ 3.980
021	エターナルチャンピオンズ	¥ 4.660
022	ブルズVSブレイザーズ	¥ 5.800
023	NBAジャム	¥ 5.980
024	NFLプロフットボール'94	¥ 5.800
025	NBAプロバスケ'94	¥ 6.300
026	F-117ステルス	¥ 3.500
027	エリミネートダウン	¥ 1.980
029	カース	¥ 980
030	カメレオンキッド	¥ 980
031	餓狼伝説	¥ 1.980
032	ガントレット	¥ 5.980
033	餓狼伝説 2 ～新たなる闘い～	¥ 4.500
034	キャプテンラング	¥ 1.980
035	キングオブザモンスターズ	¥ 3.980
036	クールスポット	¥ 1.980
037	クラックダウン	¥ 980
038	クライング	¥ 980
039	クルーボール	¥ 980
040	クレヨンしんちゃん	¥ 2.980
041	グレイテストヘビーウェイツ	¥ 4.500
042	鋼鉄帝国	¥ 4.800
043	コラムス	¥ 1.980
044	コラムスIII	¥ 3.980
045	魂斗羅ザハードコア	¥ 6.300
046	ゴッズ	¥ 3.980
047	サンダーフォックス	¥ 1.980
048	ザ・キックボクシング	¥ 980
049	シャドーオブザビースト	¥ 1.980
050	シャイニングフォースII	¥ 2.980
051	新創世記ラグナセンティ	¥ 2.980
052	J・モンタナフットボール 2	¥ 4.500
053	邪神ドラクソス	¥ 1.980
054	ジュラシックパーク	¥ 3.980
055	ジョーダンVSバード	¥ 1.980
056	ジャングルストライク	¥ 5.500
057	ジェネラルカオス	¥ 2.980
058	ジェームズボンドII	¥ 3.480
059	Jリーグプロストライカー 2	¥ 3.980
060	スーパーリアルバスケット	¥ 980
061	スーパーハイドライド	¥ 980
062	スーパー忍II	¥ 1.980
063	スーパーストリートファイターII	¥ 6.980
064	ストームロード	¥ 980
065	ストリートファイターIIダッシュプラス	¥ 1.980
066	スパークスター	¥ 5.500
067	スプラッターハウスパート 3	¥ 2.980
068	スペースファンキーBOB	¥ 1.980
069	ズーム	¥ 980
070	007・死闘	¥ 1.980
071	ソードオブソダン	¥ 2.980
072	ソーサルキングダム	¥ 2.980
073	ソニックザヘッジホッグ	¥ 1.980
074	ソニックザヘッジホッグ 2	¥ 1.980
075	ソニックザヘッジホッグ 3	¥ 3.500
076	ソニック&ナックルズ	¥ 5.460
077	ソニックスピンボール	¥ 1.980
078	ゾウゾウゾウ！レスキュー	¥ 980
079	太平記	¥ 380
080	太閤立志伝	¥ 4.500
081	タイムドミネーター	¥ 1.980
082	ダイナマイトデューク	¥ 1.980
083	大航海時代	¥ 3.980
084	大航海時代II	¥ 8.450
085	ダイナマイトヘッディー	¥ 4.660
086	チキチキボーイズ	¥ 980
087	チャックロックII	¥ 2.980
088	チャンピオンズワールドクラスサッカー	¥ 2.980
089	提督の決断	¥ 5.980
090	T2ザ・アーケードゲーム	¥ 5.980
091	デザートストライク湾岸作戦	¥ 5.980
092	デビルズコース	¥ 4.980
093	闘技王キングコロッサス	¥ 980
094	トッププロゴルフ2	¥ 1.980
095	ドラえもん	¥ 1.980
096	ドラゴンズリベンジ	¥ 4.980
097	ドラゴンボールZ武闘烈伝	¥ 3.980
098	中嶋悟F1スーパーライセンス	¥ 5.500
100	忍者武雷伝説	¥ 1.980
101	信長の野望・全国版	¥ 3.980
102	信長の野望・覇王伝	¥ 3.980
103	ハイパーダンク	¥ 5.500
104	バハムート戦記	¥ 980
105	バトルトード	¥ 3.980
106	バットマンリターンズ	¥ 1.980
107	バトルマニア	¥ 4.980
108	バトルマニア大吟醸	¥ 5.300
109	V.R.(バーチャレーシング)	¥ 3.980
110	パワーモンガー	¥ 5.980
111	パルスマン	¥ 4.980
112	ひょっこりひょうたん島	¥ 980
113	PGAツアーゴルフII	¥ 1.980
114	ファンタシースター ～千年紀の終りに～	¥ 1.980
115	フリントストーン	¥ 2.980
116	ブロックアウト	¥ 980
117	ぷよぷよ	¥ 1.980
118	プロフットボール	¥ 980
119	プロホッケー	¥ 980
120	ペアナックルIII	¥ 4.980
121	ペブルビーチの波濤	¥ 5.500
122	ホリフィールドボクシング	¥ 980
123	ボールジャックス	¥ 1.980
124	マクドナルド	¥ 1.980
125	魔天の創滅	¥ 4.500
126	メタルファング	¥ 1.980
127	モンスターワールドIV	¥ 2.980
128	幽☆遊☆白書外伝	¥ 1.980
129	幽☆遊☆白書～魔強統一戦～	¥ 5.980
130	ヨーロッパ戦線	¥ 980
131	ラスタンサーガII	¥ 980
132	ラングリッサー	¥ 4.500
133	ラングリッサーII	¥ 6.600
134	ランドストーカー	¥ 980
135	ランパート	¥ 4.500
136	リーサルエンフォーサーズ	¥ 6.800
137	龍虎の拳	¥ 4.980
138	レミングス	¥ 3.980
139	ロードラッシュ	¥ 1.980
140	ロケットナイトアドベンチャーズ	¥ 4.980
141	ロックマンメガワールド	¥ 5.980

メガCDソフト

001	アネット再び	¥ 4.980
002	アルスラーン戦記	¥ 1.980
003	アルシャーク	¥ 4.980
004	いしいひさいちの大政界	¥ 4.980
005	ウイニングポスト	¥ 6.980
006	ウイングコマンダー	¥ 4.980
007	ウルフチャイルド	¥ 980
008	うる星やつら	¥ 2.980
009	Aランクサンダー～誕生編～	¥ 2.980
010	F1サーカスCD	¥ 5.500
011	仮面ライダーZO	¥ 4.980
012	キャプテン翼	¥ 5.460
013	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 2	¥ 1.980
014	クイズスクランブルスペシャル	¥ 980
015	ゲームのかんづめVol.1	¥ 1.980
016	ゲームのかんづめVol.2	¥ 1.980
017	コズミックファンタジー	¥ 980
018	サンダーストームFX	¥ 1.980
019	三国志III	¥ 1.980
020	サンダーホーク	¥ 4.500
021	ザ・サードワールドウォー	¥ 4.980
022	シャドーオブザビーストII	¥ 4.980
023	シルフィード	¥ 5.460
024	真・女神転生	¥ 4.500
025	ジャガーXJ220	¥ 3.980
026	雀豪ワールドカップ	¥ 4.500
027	ジュラシックパーク	¥ 5.460
028	スイッチ	¥ 1.980
029	スターウォーズ・レベルアサルト	¥ 5.980
030	スターブレード	¥ 5.460
034	聖魔伝説 3 × 3 EYES	¥ 2.980
035	セガクラシック	¥ 980
036	ソニックザヘッジホッグCD	¥ 1.980
037	タイムギャル	¥ 2.980
038	ダイナミックカントリークラブ	¥ 1.980
039	ダークウィザード	¥ 4.980
040	WWFマニアツアー	¥ 4.500
041	天下布武	¥ 980
042	デトネイターオーガン	¥ 980
043	電忍アレスタ	¥ 4.980
044	デバステイター	¥ 980
045	ドラゴンズレア	¥ 4.500
046	ナイトストライカー	¥ 4.980
047	ナイトトラップ	¥ 1.980
048	ハイムドール	¥ 4.980
049	バリアーム	¥ 980
050	爆伝～アンバランスゾーン～	¥ 2.500
051	バトルファンタジー	¥ 2.980
052	バトルコープス	¥ 5.460
053	ファイナルファイトCD	¥ 980
054	ブライ～八玉の勇士伝説～	¥ 980
055	ブラックホールアサルト	¥ 980
056	プリンスオブペルシャ	¥ 980
057	プロ野球スーパーリーグCD	¥ 980
058	F1ヘブンリーシンフォニー	¥ 3.980
059	マイクロコズム	¥ 5.460
060	魔法の少女シルキーリップ	¥ 3.980
061	モータルコンバット完全版	¥ 4.500
062	夢見館の物語	¥ 1.980
063	リーサルエンフォーサーズ	¥ 6.980
064	ロードス島戦記	¥ 1.980
065	ワンダードッグ	¥ 980

ゲームギアソフト

001	ああ播磨灘	¥ 1.980
002	アダムスファミリー	¥ 2.980
003	アラジン	¥ 1.980
004	インザウェイクオブバンパイア	¥ 1.980
005	エコーザドルフィン	¥ 1.980
006	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	¥ 980
007	クラッシュダミー	¥ 1.980
008	コカコーラキッド	¥ 1.980
009	コラムス	¥ 980
010	ザ・GG忍II	¥ 980
011	シャイニングフォース外伝	¥ 1.980
012	シャイニングフォース外伝II	¥ 2.500
013	上海II	¥ 1.980
014	JリーグGGプロストライカー'94	¥ 3.380
015	スーパゴルフ	¥ 980
016	スマッシュTV	¥ 2.980
017	ズールのゆめぼうけん	¥ 2.980
018	ソニックザヘッジホッグ 2	¥ 1.980
019	ソニック&テイルス	¥ 1.980
020	ソニックドリフト	¥ 2.500
021	対戦麻雀・好牌	¥ 980
022	対戦麻雀・好牌 2	¥ 1.980
023	対戦型・大戦略G	¥ 1.980
024	タントアール	¥ 1.980
025	ダンクキッズ	¥ 2.600
026	T2・ジャッジメントデイ	¥ 2.980
027	とられてたまるか!?	¥ 1.500
028	ドナルドの 4 つの秘宝	¥ 980
029	なぞぷよ 2	¥ 2.980
030	なぞぷよ～アルルのルー～	¥ 2.600
031	バスターファイト	¥ 2.600
032	バートワールド	¥ 2.980
033	ファンタジーゾーンG	¥ 980
034	ぷよぷよ	¥ 1.980
035	プロ野球GGリーグ'94	¥ 2.980
036	ペアナックルII	¥ 1.980
037	ペンゴ	¥ 980
038	ポパイ	¥ 2.980
039	魔導物語 I ～ 3 つの魔導球～	¥ 1.980
040	魔導物語II～アルル16才～	¥ 1.980
041	女神転生外伝・ラストバイブル	¥ 3.500
042	モルドリアン	¥ 3.300
043	幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲～	¥ 1.980
044	リディックボウ・ボクシング	¥ 2.500
045	ロボコップ 3	¥ 2.980
046	ワールドダービー	¥ 1.980

本体・パーツ類

001	メガドライブ 2	¥ 7.500
002	MD 2 + 1・ソニック 3	¥ 9.800
003	メガジェット★店長推薦	¥ 5.980
004	メガCD2	¥17.800
005	カラーゲームギア(各色)★店長推薦	¥ 9.800
006	GG+1ソニックドリフト	¥ 9.800
007	GG+1Jリーグ'94	¥ 9.800
008	初代ビクターワンダーメガ	¥36.800
009	MD&GG専用ACアダプター	¥ 1.200
010	MD 2 専用ACアダプター	¥ 1.200
011	MD 1 専用モノラルコード	¥ 640
012	MD 1 専用RFユニット	¥ 1.200
013	MD 2 専用モノラルコード	¥ 1.600
014	MD 2 専用ステレオコード	¥ 1.600
015	MD 2 専用RFユニット	¥ 1.600
016	セガタップ	¥ 2.400
017	セガマウス	¥ 3.980
018	ファイティングパッド6B	¥ 1.980
019	コントロールパッド達人	¥ 1.500
020	カプコンパッドソルジャーMD	¥ 1.500
021	ゲームセレクターAV	¥ 4.500
022	GG専用TVオートチューナー	¥ 9.800
023	GG専用対戦ケーブル	¥ 800
024	GG専用ビッグウィンドウII	¥ 1.820
025	GG専用カーアンテナ	¥ 2.800
026	GG専用バッテリーパック	¥ 2.800

通信販売の流れ

①電話をする→②在庫確認、詳しい料金等を聞く→③配達予定日にヤマト運輸から確認の電話がある→④商品と引き換えにそのまま配達員に料金を渡す→⑤中身を確認→⑥遊ぶ

日本全国・送料+手数料込みで **980円** 何本頼んでも追加はありません！

イラストや紹介文も引き続き募集してますよ！
天然色イラストや長めの紹介文も解禁します。

ファミコンショップ **Bull'sEyE ブルズ・アイ**

【南片江店】福岡市城南区南片江2-27-18 ブライトマンション1F
まずはお電話：092(865)2009
【香椎店】 福岡市東区千早5-20-1 092(673)0468
【大橋店】 福岡市南区大橋2-14-18森山ビル1F 092(562)6425

受付時間：朝10時から夜8時まで／定休日：毎月第1・第3火曜日〈☆価格は税別です(一部特典分を除く)〉

ANCIENT PARK
エインシャントパーク VOL.3

EDITED BY. ANCIENT

いよいよ発売直前の「ストーリー オブ トア」。その出来の良さに、みんな腰を抜かさないようにね。さて、今回でエインシャント・パークも3回目を数えることになるんだけど、そろそろ「エインシャントってこーゆーんだー」なんて覚えて頂けたかしら?…なんて、ろくな紹介もしてないのに言ってますけど。今回は、エインシャント・メンバーズの『今、興味津々なものベストetc…』をお教えしちゃいまーす。

好きなゲーム ベスト3

1:「幽☆遊☆白書 魔強統一戦」(3票)
1:「バーチャファイター1、2」(3票)
3:「スーパーストⅡX」(2票)

Jの声 これは票がはっきりくっきり分かれましたね。エインシャントって、音楽・デザイナーと企画・プログラマーで会社が分かれてるから、必然的にハマるゲームにも違いが出てくるのよね。あ、そーいえば「トア」って答えた人もいたなあ。偉いよなあ。

好きなマンガ ベスト3

1:覚悟のススメ(4票)
2:寄生獣(3票)
3:疾風伝説特攻の拓(2票)
3:和田ラジヲのここにいます(2票)

Jの声 マンガに限らずなんだけど、みんな一所懸命めいっぱい書いてくれたのを削らなきゃならないのって、なんか…クヤシイわ。

好きなスポーツ ベスト3

1:スキー(なんと全員一致!の6票)
2:水泳(2票)
2:ゴルフ(2票)

Jの声 これは意見が一致しました。全員一致のベスト1、スキー! しかし中には、スポーツだってのに散歩とかオリンピック観戦とか……。

好きなパソコン ベスト3

1:X68000(4票)
2:PC-98(3票)
3:マッキントッシュ(2票)

Jの声 パソコンはまとまってますね。大体68とか98に票が集中してます。みんな自分の仕事で使ってるのをあげてるのかな?

今現在興味を持っていること

ウィンドウズ95とスノーボード/ダイエットと古生物/「バーチャファイター2」/プレイステーション/カラオケ/セリカGT-FOURの中古の値段/今年の冬買う服/ダイエット~他

Jの声 まあ、いろいろあっても楽しけれぱ、なんて。無責任発言Jでした。ちゃん。



有賀感涙のコーナー みんなハガキありがとう!



どーも! キャラクターデザイン担当の有賀でーす。みんなお手紙ありがとサンキュー。熱いキミ達の心は確かに受け取ったぜベイビーは赤ちゃん。スペースの都合によりボツっちゃった人もいるけど泣いて許してね。全部みんな目を通しているからねん。でも嬉しいやね、こんなに絵送られてくるとオレの描いた絵も受ける人によっては全然違う絵になるんだねーメリークリスマス。みんなの応援パワーに変えてエインシャントは今日もゆく。



●神奈川県・みつまめ

ディトが元気いっぱいだねえ! 健康的でいいねえ。やっぱり元気だ! 元気! 元気! ぽん!



●新潟県・月影くん

全員描いてくれたのはキミだけだ! 期待大? 期待せよ!! すべての精霊を見よ!!



●神奈川県・宮守春香

かわいらしいイラストだね。ディトは何怒ってるの?…ム? ルオくんの視線…。



●大阪府・渡 達也

なにやらヤサ男なルオだ。うーんヤサ。結構好き。いろんなルオがいるなあ。

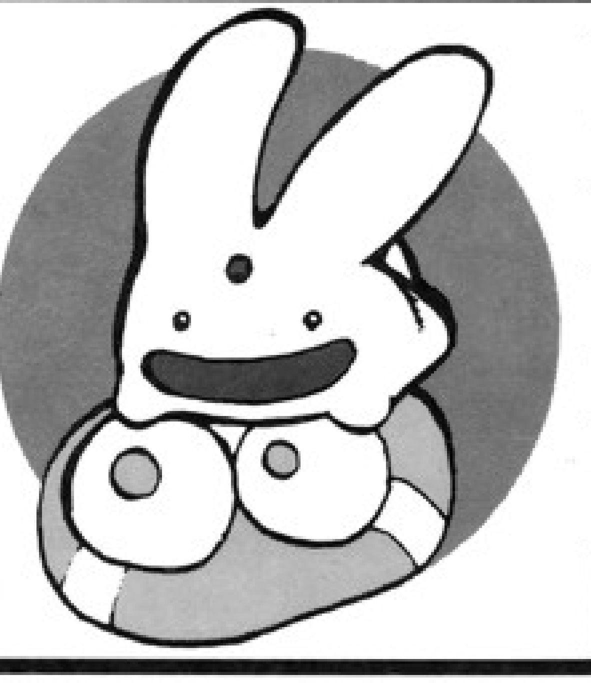
J'S ROOM

じゃん。実は今回が最後なのです。なんか好き勝手やってるうちに終わってしまったー。おハガキくれた人、それから出そうとしてた人に感謝。でもまだエイン・パークは死なない。社内報となって幾度でも不死鳥の如く蘇るのです~。ま、そゆ訳で、おハガキは募集継続中。おハガキくれた人には、社内報エイン・パーク(しかし発行不定期)をお送りします。よろしくね。

あてさき 〒191 東京都日野市神明4-16-30 ㈱恒河沙「エインシャントパーク」係

SPECIAL THANKS HIDEYUKI AKIYAMA

平成5年4月8日第3種郵便物認可(ウソ)　　第00020号(月刊?) © COMPILE 1994



のーコネタイムズ
NÔKONE TIMES

Vol.20 12月8日 木曜日 1994年(平成6年)
企画・発行 株式会社コンパイル のーみそコネコネ COMPILE
ASTY DAIICHISEIMEI BLD. 1-7 KYOBASHI-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP! MEGADRIVE

発刊20号記念イラスト特集

よう！　水無月(みなづき)だ。もうクリスマスの季節だな。俺は、アレとバレンタインはだいっ嫌いだ。なぜなら(以下略)。おっと、いきなり話が変なほうに行っちまったな。失礼。

さてと、今回は『のーコネタイムズ』(旧名『のーコネ新聞』)が発行20周月(笑)だ(ない月もあったが)。てなわけでイラスト特集だ!!　………わかってるよ。今月で、このページも終わりなんだろ。いいじゃん、最後だって明るくやってこうじゃないか。暗いのは俺様に似合わないもんな。

俺が担当するようになってから約1年。読者のみんなの応援あって、最後までやれたのはとても光栄だったぜ。それでは、最後のハガキ特集を楽しんでくれい。



▼宮城県・明砂日

こちらは結構前に来たハガキなんだけど、今回は特別に前のハガキも載せてくぞ。



▼大阪府・渡　達也

今回一押しのドラコだ。ぷよ通では大出世したけど。その理由は今のところ不明(笑)。



▼秋田県・ITT

シェゾの人気が再認識できるようなハガキだなぁ。でも、なにゆえ雨に濡れてるの？



▼愛知県・骨凡太

そう、人魂や、UFO、ミステリーサークルなどは、すべて人妻で解明できます(笑)。



▼愛知県・三剣　鈴

それを言ったら俺だってどこにも行けなかったよう。夏どころか年までが終わるってのに。



▼愛知県・きりま

ぴせうぜバージョンのドラコだね。背景の中に、色々と変なのが紛れ込んでいるけどわかるかな？



▼千葉県・霧斗&聡

PUROPURO IIとはいったい？(笑)ちなみにこのページ初の合作だったりする。



▼宮崎県・Sa★Hizka

リアルタイム戦闘が苦手？　今のうちから苦手なのは練習して克服しておくのじゃ。



▼岐阜県・エリオス

はいはい、載せといたぜ(笑)。ウイッチのイラストも後半になってから、たくさん来たんだけどね。



▼東京都・池田　真知子

「G魔導III」では、ついにルルーの登場だ。魔法は使えないけど、その体術は強力だぞ。



▼神奈川県・瑠璃光　海月

初投稿ありがとう。でも、君は最初で最後の掲載を体験することになる(笑)。う～ん残念。



▼福井県・千歳　かぐや

そうそう、俺も今回のドラコのパワーアップは嬉しいぞ。でも隣りがミノちゃんなんだよなぁ。



▼新潟県・ぎずも

いつも投稿サンキュ。ウイッチも人気があるのになんでキャラコンの時には票が集まらなかったんだ？



▼神奈川県・マーズ

「G魔導III」もMD「ぷよ通」も発売されたけど、もう遊んでくれたかな？「A・R・S」は…ふふっ(謎)。



『のーコネタイムズ』は今月で最終回……との噂(ホント)

FINAL NÔKONE TIMES

さてと、俺様のここでの最後の仕事も、もう終わりだな。もし、まだコンパイルのページが読みたければ、BEメガ編集部にどんどん投書してくれ。もしかすりゃ新創刊の『セガサターンマガジン』にコーナーができるかもしれないぞ。だから必ず出せよ(笑)。ポイントなんかも継続させるつもりだからな。まだチャンスはある(……かも)。

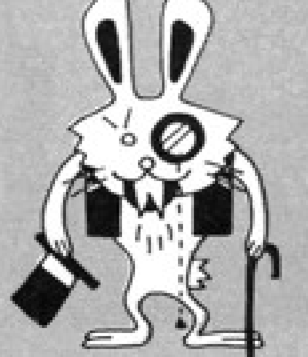
それじゃまた来月…は、なかったな。それでは、きっとまたいつか、縁があったなら、みんなに会えることを願って……。

【BEメガ編集部へハガキを出せ！　いえ、出してください】㈱コンパイル御用達ページ「のーコネタイムズ」では、みなさんからの熱意あふれる復活希望のハガキをお待ちしてます。我こそはという方は、BEメガ編集部ならびにセガサターンマガジン編集部(〒103　中央区日本橋浜町3-42-3)まで送ってください。採用者には、お褒めの言葉をさしあげます(笑)。

一期一会

バ(カ)王

題字：珍宝慰闇斎
ORIGINAL CONCEPT BY 胡散苦斎



アンビソ教授のハイソゲーマー養成講座

みなさんさようなら、サターンの説明書に復活しそこねたアソビンの異母兄弟、それが私、アンビソです。今回は、超旧作「ふしぎの海のナディア」です。●後半の章はやってられないくらい地形がだだっ広いから、素直にマッピングしようね。●ドアを開ける時は、方向ボタンを斜め上に押しつけるように近づくと、スッポリはまれるぞ。●こらえ性や根気がない人は中古で見つけても買わないように。

魂の本



平井和正が若き頃の作品は、現在の達観したような作風からは想像もつかないほどエンターテイメント性に富んでいる。特に「ゾンビーハンター」全3巻（角川文庫）は、表面的にはアクション小説だが、種としての人類が深奥に秘めている酷薄さ、残虐さを嫌というほど思い知らされる名作だ。ただし、作者と角川書店とのいさかいにより現在は絶版である。

今月のバ◎王ポーズ



バ◎ゲージがたまったら防御＋ミドルキックの同時押しで、起必殺技「立ち防御崩し」だ。ただし攻撃力はないぞ。

起必殺技伝授！

俺の推奨馬鹿

佐々木KAFいち

◆対戦麻雀好牌2（ゲームギア）



個性的な雀士だらけの麻雀ソフト。名作ではない。

冒頭からナニだが、今だにバ◎ゲーをクソゲーのことと思っている輩がいるので、改めて言っとく。バ◎ゲーとはいかなる団体、ユーザー、市場にも媚びない、粋なバ◎要素を持つゲームに対する、最大級の賛辞である。以上。

さて、今回の「好牌2」だが、これこそGGで屈指の真性バ◎ゲーであろう。なにせ対戦相手の雀士どもの面々ときたら、スーパイ忍だの、ラップ・ハマオだの、元ネタにイヤなひねりを加えた奴らばかり。おまけにそれぞれの音声もすげーバ◎（でも聞くだけの価値は認める）。そりゃあ、テーブルゲーム（特に麻雀）はどれも没個性になりがちってのはわかるが、せめて受け狙いミエミエ系格闘ゲームみたいな方向に……。やっぱり、しなくてもいいです。

あと、決定打ともいえる要素が、それらのリアクション。中でも東大十浪の舌なめずりのイヤなまでのリアルさは、うっかり買ってしまったユーザーを一生涯不愉快な気分にさせるはずだ。失礼を覚悟で言わせていただくと、このゲームの開発チームは相当に歪んだ個性、もしくは狂気のセンスに包まれた者で構成されていると私は予測する。ちなみに近々発売される「ぎゃんぶるパニック」もこのノリを継承していた。たぶん両作品は同じ「GG狂気テーブルゲーム3研」（←勝手に命名）が開発したことに相違ないだろう。これはGGライターL・コバヤ氏（仮称）とも見解が一致している。



こいつら絶対に歪んでやがる！

海の向こうのバ◎広告

「PANIC」

データイースト



かつて日本で作られた真性バ◎ゲーの「スイッチ」が、どうやら海外でも発売されるらしい（なぜか販売元は海外のデータイースト）。

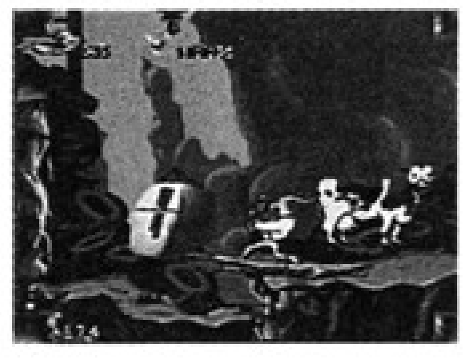
それ自体は別にどうってことはないが、雑誌に掲載された広告が、ゲームに劣らぬバ◎ぶりを発揮していた。もっとも、これでも海外ではレベルが低いほうかもしれない。問題は、これがMA-13の扱いということ。暴力描写の規制ってのはよく聞くが、もしかして下品（←この表現に悪気はない）なギャグが悪いんか？ 僕、外国人ぢゃないからわかんないや。

新着バ◎ゲー SCRAMBLE

アース ワーム ジム　Shiny Entertainment

噂では、ヴァージンゲームのMD作品「アラジン」を開発したスタッフが独立して、Shiny Entertainmentという会社を設立したらしい。しかも、何を血迷ったのかとんでもないバ◎ゲーでデビューした！ それがこの「EARTH WORM JIM」である。このゲームのバ◎ぶりは主人公ジムに集約される。ジムはただのミミズだったが、宇宙生物が落としたパワードスーツで人型ミミズに変身したというすごい設定。もっとすごいのは、自分のミミズ頭を引き抜いて攻撃すること！ でも「アラジン」なみのなめらかな動きだったらどうしよう？





蒙痕痛針

※蒙痕痛針とは「モータルコンバットⅡ通信」の略称です。



MKⅡ頂上対決結果報告

先月号のモーコン特集で結果予想を募集した、BEメガ対アクレイムの対決は、4対1でBEメガ側の勝利に終わりました。ただし、アクレイムの名誉のために言っておくが、MIGHT氏は4本目までランダムセレクト（実はこれが結果のヒントでもあった）だったので、彼をあまり責めないように。



雷電で勝利してご満悦のKAFいち。また再戦したいものだ。

知っておどろく新事実

モーコン大好きッコの読者、東京都の関口健くんの報告によると、トッシーおじさんの正体はサウンド担当のDan Forden氏、雷電のフレンドシップで出てくるミニ雷電にはBernardという名がついていることが発覚！

いずれも海外誌から得た情報ということなので、確かな事実であろう。



雷電の分身か？ それとも実子か？ 他の謎はつきないが、バーナードという名は確認された！

FERGARITY発見！

MKⅡ頂上対決でアクレイムを訪れた際、MIGHT氏に新たな情報を教えもらったので、さっそく報告する。まずテストモードの裏技で「Oooh, Nasty！」をオンにしたら、雷電で写真の背景まで進める。そしてあの表示の時に方向ボタンを後ろに3回、続けてブロックを1回押すと…。あっ！



すぐ見たい人は、テストモードでバックグラウンドの項目を6に固定しよう。

※なお、先月のMKⅡプレゼントの当選者は、結果予想が近かった人から発送をもって発表にかえさせていただきます（今年中には届くよ～ん）。

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

MEGADRIVE
ビープ!
▶メガドライブ◀

ECCENTRIC GAME PARADISE バカ王

歴代バ◎記事探訪!!



歴史の散歩道

あのころキミは、バ◎かかったー♪

思い起こせばBEメガ創刊以来5年あまり。なんというおバ◎な記事が多かったことか。今ここに、つれづれのまま、歴代バ◎記事を紹介してしまおう。

最新の学説によれば人間は、所詮DNAの乗り物にすぎないという。BEメガもまたしかり。おバ◎なDNAに操られていた5年間だったのかもしれない。ということは、セガサターンマガジンも……。二度あることは三度ある、ピーンチっ!!



◆'89年夏号◆オパオパの表紙がホホエマしい実質的創刊号。創刊記念特集は、なんと「メガドラマン89」という超イロモノ企画だった。BEメガの行く末を暗示させる。



◆'90年8月号◆『何かと話題のUFO特集』。当時のUFOブームに浮かれて、こんな特集を組んでしまった。セガサターンマガジン編集部では土星人特集を企ててるらしいぞ。



◆'89年夏号増刊◆『がんばれ!おそ松くん』メガドラ初期の迷作「おそ松くん」が読者アンケートワーストNo.1になったのを記念して、恐れ多くも原作者にインタビューしてしまった記事。取材当日、赤塚先生は、昼間から酒を飲み…(以下96文字自主規制)。それにしても、今さら何を〝がんばれ!〟というのか!?



◆'91年9月号◆本誌創刊3年と1カ月を記念して立てられた「クイズBEメガの野望」各メーカーをまわり、読者プレゼントをごっそりかき集めようという企画だった。メガドラメーカーの方々のイロモノぶりには、現在見ても頼もしさを感じさせる。ちなみにプレゼント集めの隊員は、当時BEメガスタッフ紅一点のウニャと現在、あのS社広報担当の1人N雲氏ことトメだ。



◆'91年1月号◆『貴族の王国』。当時、誤植が多かったBEメガに喝を入れるため池田貴族に1日編集長になってもらった企画。いきなり誤植をぶちかまし失笑をかった。



◆'91年3月号◆『ボクのワタシのバレンタインデー』。モテないメガドライバー救済企画。実物大のメガドライブチョコを作ったわいいけど、食べる前に腐ってしまった。



◆'93年3月号◆『ぷよぷよ新聞』。レジャーニュース誌に掲載された胡散臭い人魚の写真を「ぷよぷよ」にこじつけて掲載し胡散臭さを上塗りした記事。おバ◎……。



◆'92年10月号◆『シューティングエクスタシー』。ハイローラー元帥・渋谷洋一の持論を開陳したシューティング特集。中身は真面目だがイラストが劣情を誘いグーッ!

よりぬき編集後記

●私にとって、適度なガス抜きだった「バ王」が今回で終わるのは遺憾に思うが仕方がない。これからは別の場所に力を注ぐことにしよう。たとえば……。　(KAFいち)

●『Beep』で4年、『Theスー』で2年、『BEメガ』で3年くらいゲーム雑誌の編集をやったみたい。今、ゲープラやってんだけど、すっごい飽きてます。楽しくないです。どおしよう。　(サミー)

●「バ王」が終わるってのに、箱根で硫黄浴びてクソ臭くなって帰ってきた。温泉つかって考えることは新たな「××王」のこと…　(作)

●行儀よくマトモなんて、できやしなかった〜。　(KONY)



◆'93年4月号◆『実録!メガドライブの5年間』。'89年の創刊号以来、またまたメガドラマンが登場。低迷する国内16ビット市場で苦悩するメガドラマンの姿が哀愁を誘う。



◆'93年10月号◆もはや、何も言うまい……。



◆'93年12月号◆『聖ストⅡ学園』。カプコン様の超大作「ストⅡダッシュプラス」をイロモノ的に紹介した神をも恐れぬ記事。ハメハメホワァ!!

さらばだ、諸君ー!!

WRITING STAFF：YUTAKA KONDO, OSAMU KUWABARA, EISAKU ISIZAKA, KAFICHI SASAKI, TETUHIRO SAKUYAMA, IICHI TOTUKA, LONDON KOBAYASHI, LUNA PERLA, KENTA ISHIWATARI

ジャムおじさんの



熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥築斎

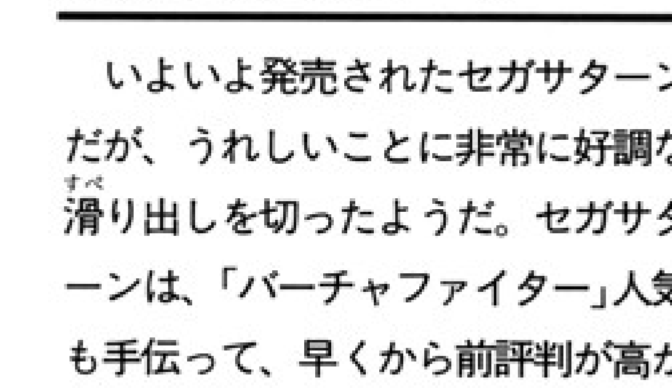
ついに幕を落とした次世代ゲーム機戦争。セガサターンが思わぬ反響を買う中、最大の宿敵・任天堂の様子がどうもおかしい。連載最後は、ここらへんをまとめてみるよ。

【今回の質問】セガサターンを買おうと思って予約に行ったら、発売日当日には買えないという返事が返ってきました。「バーチャファイター」の店頭デモもすごい人だかりでしたが、もしかしてサターンはすごい人気なんでしょうか？　また、そうなら任天堂との決着はどうなると思いますか？（千葉県・中嶋実）

140万台の受注を獲得したセガサターン

いよいよ発売されたセガサターンだが、うれしいことに非常に好調な滑り出しを切ったようだ。セガサターンは、「バーチャファイター」人気も手伝って、早くから前評判が高かったけど、数字的にはなんと約140万台もの受注が発売を前にして集まってしまったそうだ。当初セガが発表していた販売目標は、年内50万台、初年度200万台と言っていたが、これとて当時は大見栄を切ってる、などという陰口が聞かれたのを考えると、発売前にして140万台という受注を獲得したことは、非常に素晴らしいことと言えよう。今のところ、年内の生産は頑張って50万台ぐらいだそうだが、セガとしてはまさにうれしい悲鳴が上がっているのではないだろうか。

ところで、気になる販売価格のほうだが、だいたいセガサターンは定価より5千円程度の値引きも見られ、流通システム上、ほとんど値引きがないと言われるプレイステーションとほぼ同価格帯での競合が望めそうだ。また、当初はプレイステーション陣営に大幅に差をつけられているといわれていたサードパーティーのタイトル面も、ここにきて、カプコン、コナミなど大手各社を含めて、セガサターン用ソフトを発表してきているせいもあり、今では両者にほとんど差はないと思っていいだろう。今後もセガサターンには、有力会社のタイトル発表が近日中に続いて出てくると聞いているが、初期の売れ行き次第では、一気にセガサターン寄りについてくる中堅メーカーもドッと増えそうで、楽しみだ。

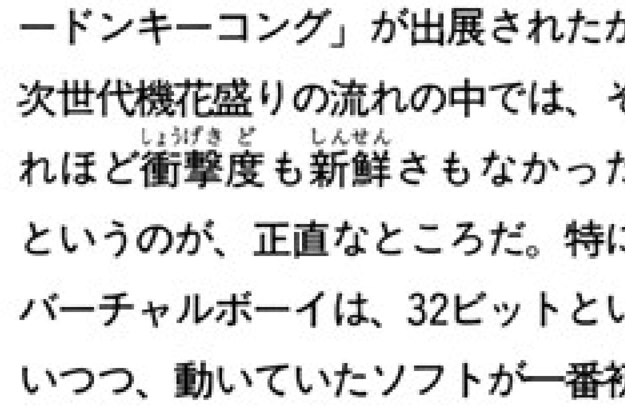


発売日当日は、平日なのに行列騒ぎも出たセガサターン。予約締め切り店も続出したセガサターンは早くも一気にメジャー機になった感じだ。３DOが20万台前後で伸び悩んでいたのに比べると期待の大きさがわかる。

多くの業界人が感じた任天堂陣営の空振り

ところで、とりあえず次世代機の中で一歩リードした感じのあるセガサターンだが、最大のライバルと言える任天堂の様子が、最近どうもおかしい気がするのは、僕だけではないだろう。11月15～16日に行われた任天堂の初心会には、噂の32ビット機〝バーチャルボーイ〟と、「スーパードンキーコング」が出展されたが、次世代機花盛りの流れの中では、それほど衝撃度も新鮮さもなかったというのが、正直なところだ。特にバーチャルボーイは、32ビットといいつつ、動いていたソフトが一番初期の「マリオブラザーズ」程度で、しかもフルカラーというわけでもなかったため、「期待ハズレだった」という問屋関係者も数多くいたようである。またこれに加えて、日本ではそれほどウケそうもない「スーパードンキーコング」を100万本以上も出荷するなどと発表した日には、いかに強固な結びつきのある初心会メンバーと言えども、多くの問屋関係者が任天堂から疎遠になってもしようがないのではないだろうか。

他社の追随はせず、絶対的な方針と、ハズレのないソフト展開によって、常にゲーム業界をリードしてきた任天堂ではあるが、「バーチャファイター」もどきの「ファイティングポリゴン(仮)」などといったスーファミソフトを見せられてしまうと、僕自身ももはや失望せざるを得ない感じがしてならない。見たところ開発10%程度の頃の「バーチャファイター」のような程度のものを出されても、「なぜ今これを？」という思いが先行してしまう。はたして任天堂の中で何かが起こっているのだろうか、と勘ぐってしまうが、とりあえず今後の動向に注目したい。



一方、初心会で展示された〝バーチャルボーイ〟と「スーパードンキーコング」。必ず売れセン商品を出してきた任天堂らしからぬブース構成には、やはり不満も多かったようだ。

5年間を振り返って最後にひとこと……

いよいよセガサターンも発売となり、『BEEP！メガドライブ』の創刊以来、およそ5年間にわたりユーザー諸君と共にゲームソフト産業を見つめてきたこのコーナーもいよいよ最後になった。

振り返って見れば、いろいろ感慨深いものがあって、読者のみなさんには大変感謝している。当時は、ファミコンにあらざればゲームにあらずという任天堂の独占状態が世間一般に通っていたが、そんな中で、カプコンやコナミの参入1つを取っても、みんなと一喜一憂した日が懐かしくてならない。まずは、セガサターンによって、当時は夢のようなことだったセガの天下が着々と近づいてきているようで、うれしくもあり哀しくもあるといった複雑な心境だ。

企業というのは、夢を持って前向きに展開している時が一番輝いている。一度守りに転じてしまうと、欠点ばかりが、目についてしまいマイナス志向になりがちであるが、今のセガには、そんな心配はなさそうだ。はたしてセガサターンが国内でトップのシェアを獲得できるかどうかは、まだわからないが、今後も革新的なソフトによって、市場にひと波乱もふた波乱も起こしてほしいと思う。最後にハガキをくれたみなさんを含め、拙文につきあってくれたみんなに、ありがとうと言いたい。

またいつかどこかで会う機会があれば、お目にかかりたい。　（終）

世も末広がりの
次世代機繚乱
時代に送る

浜口講師の ゲーム機進化概論

第4回 ゲームの本質が載る内蔵RAMのこと

みんながこれを読んでいる頃は、次世代機として発表されたゲーム機のほとんどが、今世代機になっているはずだ（これからの分類は16ビット機、32ビット機とでも言わなければならないだろう）。そこで今回は、これらのマシンが、すでにあるゲームジャンルに対して、どういった影響をあたえるかを考えてみよう。もちろん、３Ｄゲームのジャンルを新しく開拓していくのは当然だけど、今まであったようなゲームがいっさいなくなるわけじゃないしね。

以前、RISC（※１）についての時に書いたように、CPUの能力アップはシミュレーションゲームの思考時間に大きな影響を持つ。つまりCPUの処理能力が上がれば、シミュレーションゲームの待ち時間や賢さは格段に進化するというわけだ。それと同様に、BGやスプライト（※２）の能力アップは家庭用ゲーム機でも、アーケードゲームを凌ぐようなゲームで遊べるということを示している。

アクションゲームはアーケードからの移植が多いけど、今までの「雰囲気は似ているがスケールダウンした」ものではなくて、ゲームセンターにあるものとまったく同じ、そのものズバリで遊べるようになるということだ。内蔵されているメモリの容量はアーケードゲームのほうに軍配があがるが（でも、CD-ROMから読みだせば、ほぼ無限）、その他の点では劣る部分を探すのは難しいくらいだ。

じゃ、ドラクエを始めとして、100万本以上売れるヒットゲームが集中しているのRPGの進化というのは、ハードのどういった部分にかかわってくるのだろうか？

●

RPGにとって最も重要なハードウエアの要素はメモリ容量（※３）だろう。RPGの基本的な仕組みを考えると、まず「世界」というものがあって、主人公なり勇者なりの行動の結果として、この「世界」が僅かなりとも変化していくことでゲームが進行していく。この「世界」、すなわちマップ、人物、事件といったRPGの各要素をひっくるめたモノがしまってあるのが、メモリだ。だからメモリが多ければ多いほど、大きな世界＝「広いマップ、多くの登場人物、複雑な事件」を扱うことができるようになる。

サターンはカタログ上36Mビットのの RAM（※４）を持っている（厳密にはもう少し多い）ので、CD-ROMからいちいち読み出さなくても、ゲームスタート時に全体を１回読み込めば、16ビット機用に作られていたROMカートリッジ（※５）のRPG程度（16M～32Mビット）のことはできる。しかも、約500Mバイト＝4,000Mビットと、せいぜい数10Mビットどまりの（ネオジオの数100Mビットというのもあるが）ROMカートリッジに比べると桁違いの容量を持つCD-ROMを媒体として持っているために、作り方によっては、ほとんど無制限に広い「世界」も扱うことができるようになる。

しかし、この“作り方”というのがくせもので、図１のように、低速で一度メモリ上に読みだして使わなければならないCD-ROMには、どうしても色々な制限がついてしまう。

●

例えばマップだ。シミュレーションゲームのマップでは、RPGと違って、マップ一面があるとすれば常にその全部が、本体RAM上になければならない。つまりプログラム用に割り振られた16MビットのRAMの中で（グラフィックデータ、サウンドデータはそれぞれ専用のRAMに入れることができるので除く）やりくりされなければならないのだ。

これはなぜかというと、シミュレーションゲームはマップ全体が生きているからだ。要するに、（ゲームのシステムの問題とかで）画面上に表示されていない地形や、敵、味方のキャラクターがいたとしても、それらはコンピュータによって操作されている。

それに比べて、多くのRPGはプレイヤーがいる場所しか扱っていない。マップ上にある村や街、プレイヤーがいない間、そういった場所はどうなっているのか？　実のところを言えば時間が止ったように静止しているのだ。だからそういった村や街は本体RAM上にある必要はない。そこに入った段階でメモリ上にもってくればいい。結果、RPGの場合、その時点においてプレイヤーの関わっている部分だけRAMにあればいい、逆を言えばその部分は必ずなければならない。

図２のように、一本道にしか遊べないRPGの場合は簡単だ。RAM上に置くのは、１個の出来事だけでいいし、さらにRAMに余裕があるならば１つ先の出来事も適当な時点で読み込むようにしておけば、イベントが進む時にCDから読み込む必要もなく（それはすでにRAM上にあるから）、ROMカートリッジのゲーム同様に待ち時間ゼロでゲームを進めることができる。

ところが実際には図３のように、複数の出来事がからむRPGというのもある。さらに、ある出来事の結果として別の出来事が発生したり発生しなかったりするようにもできるから、次に起こるかを予測することは難しくなる。この場合、同時に発生している出来事に関してはRAMの中になければならない。つまりCD-ROMを使うサターンの場合、この幅を16Mビットというプログラム RAMの容量の中でとらなければならない（加えて、画面表示などのプログラムや、他のデータのための場所も必要）。ROMカートリッジを使った場合、図２や図３全体が容量ということになる。例えば32Mビットという容量のカートリッジがあった場合、（グラフィック、サウンドもあわせた）ゲーム全体で32Mビットということになるんだ。

というわけで、場合によっては、ROMカートリッジでもCD-ROMマシンに勝る可能性がある。つまり、シナリオが複雑怪奇に絡み合う超複雑なRPGは、容量64Mビットのスーファミ、メガドラのRPGのほうが容量4,000Mビット以上の32ビット機用ソフトよりもいいということが起こりうる。もちろん動画やサウンドを含めると容量の差が現れるけど。

●

当たり前のことだけど、今までのゲーム機と同じようなレベルのゲームを、同じように作ることはできる。

でもそれじゃ、ユーザーを満足させることはできないだろう。

今までのゲームとは違う、何かが必要とされるのだ。逆を言えば、そういった部分はあまり本体RAMにはあまり関係なく実行できるようには作られている。つまり、16Mビットという容量は、本当のゲーム性のために使えるのである。

図１

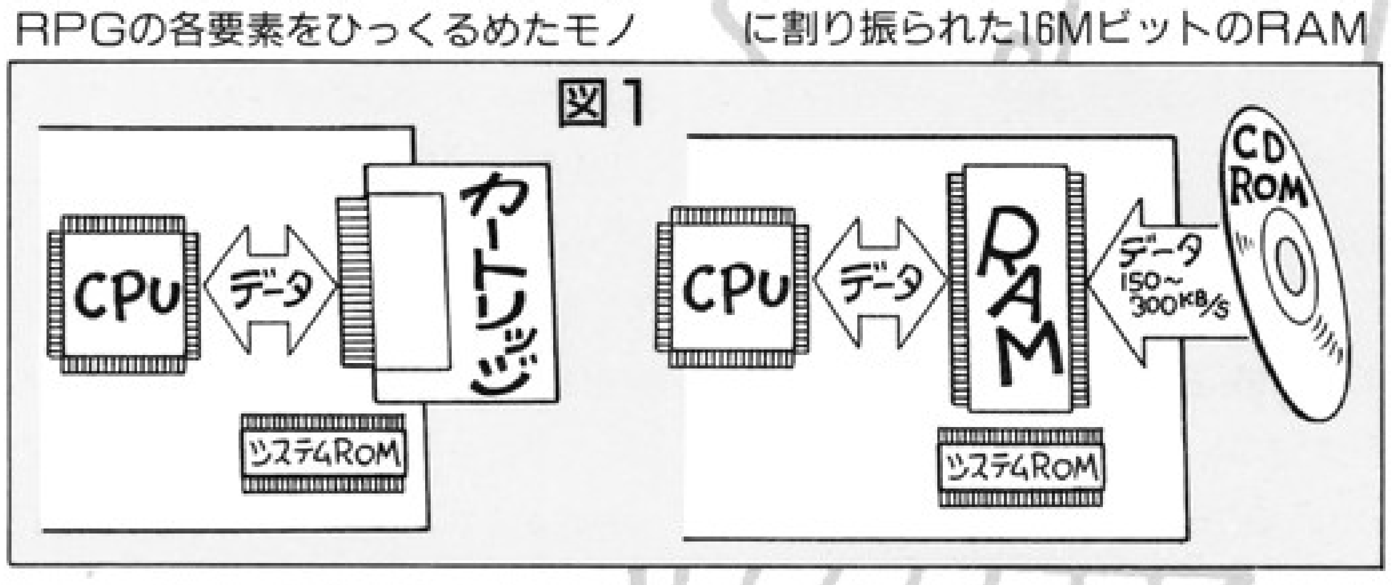


図２

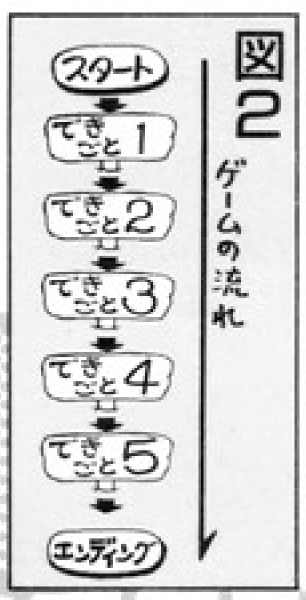
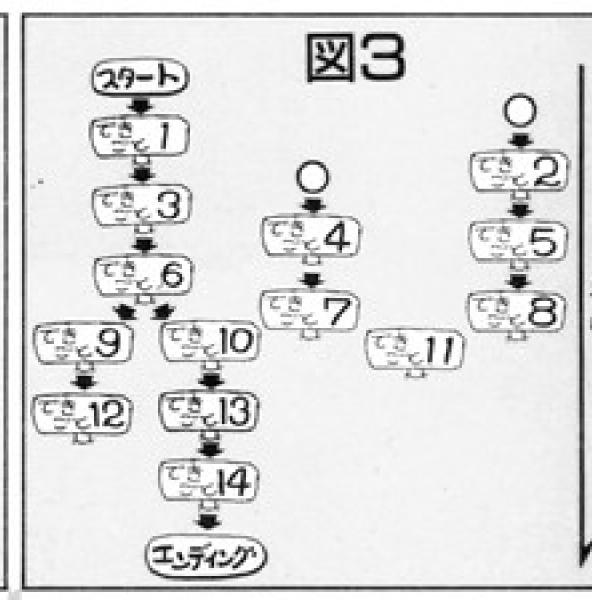


図３



今月の補足事項

＊１：RISC

Reduced Instruction Set Computerの略。命令を単純にして高速化したコンピュータのこと。サターンのSH２もこれ。

＊２：BGとスプライト

ゲーム機でよく使われる表示機能。BGは背景に表示される静止した１枚絵で（上下左右にスクロール可能、32ビット機では拡大縮小も可能）、スプライトはその上に表示する動く絵（32ビット機の場合は拡大、縮小を含めたいろいろな変形が可能）。

＊３：メモリ容量

メモリはコンピュータが処理するデータを記憶しておく場所。容量というのはその分量のことで、ビット単位、バイト単位で表す。ビットは２進数の１ケタ分。ある、なしで示せる情報の最小単位。バイトはそれを８個集めた単位。Ｋ（キロ）はそれぞれの単位が1024個集ったもので、Ｍ（メガ）はそれのさらに1024倍。

＊４：36MビットのRAM

RAMはランダムアクセスメモリ、つまり好きな場所を読み書きできるメモリのこと。サターンの36Mビットの内容は、プログラム用に16Mビット、グラフィック用に12Mビット、サウンド４Mビット、CD-ROMのバッファに４Mビット。他の32ビット機も、最低でもプログラム16Mビット＋グラフィック８Mビットの24Mビット以上は積んでいる。プログラムの16Mビットは、例えば日本語の文章データになおすと、1,048,576字で400字詰め原稿用紙2,500枚、文庫本５冊程度の文章量を入れておける。グラフィック８Mビットは16色８ドット×８ドットのチップ（ゲーム画面を作るための小さな部品）で、32,768個。これはメガドラ、スーファミ、PCエンジンといった一般的なゲーム機の画面にすると、丸々32画面分（実際には同じチップを別のところでも使い回すので、もっとずっと増えるが）。

＊５：ROMカートリッジ

メガドラ、スーファミで使っている、ゲームカートリッジのこと。中には、ROMという読み出しだけで書き込みができないメモリが使われている。

ちょっと高い視点から見るセガサターンの未来

マルチメディア宣言！

阿木二百



第32回　サターンでマルチメディアはやってくる

本誌上を賑わしてきた（？）このコーナーも、『BEEP！メガドライブ』の発展的解消と新たな『セガサターンマガジン』創刊に合わせて一応の終了を見ることになった。そこで今回は、ここ2回ほど続けて書いてきた現在のマルチメディア事情に関する不安の締めくくりと、今後のサターン上でのマルチメディア的展開への抱負を書いてみよう。

脇目をふるなソフトハウス

マルチメディア時代に最も大切なものはソフトであ〜る。コレ常識。でもって、次から次へと発表される次世代機達の資料では、どこも二桁から三桁のソフトハウスがライセンスを受けていることになっている。これを見て、お気に入りのマシンやハードメーカーを応援するユーザー達はそれぞれ「おー、そら見ろ！　こっちだって○○（←適当なライバルメーカーの名前を入れる）と同じくらいソフトハウスが名乗りを上げているぜい」などと、息巻くワケだ。

だが、ちょっと待てい。世の中、そんなにソフトハウスがあるんか？　各社が発表するサポーター、つまりライセンスを受けたと言われるソフトハウスの数に、次世代機のメーカー数を掛けてみよ！　この世に存在するソフトハウスの数を優に超えちまっているゾ。

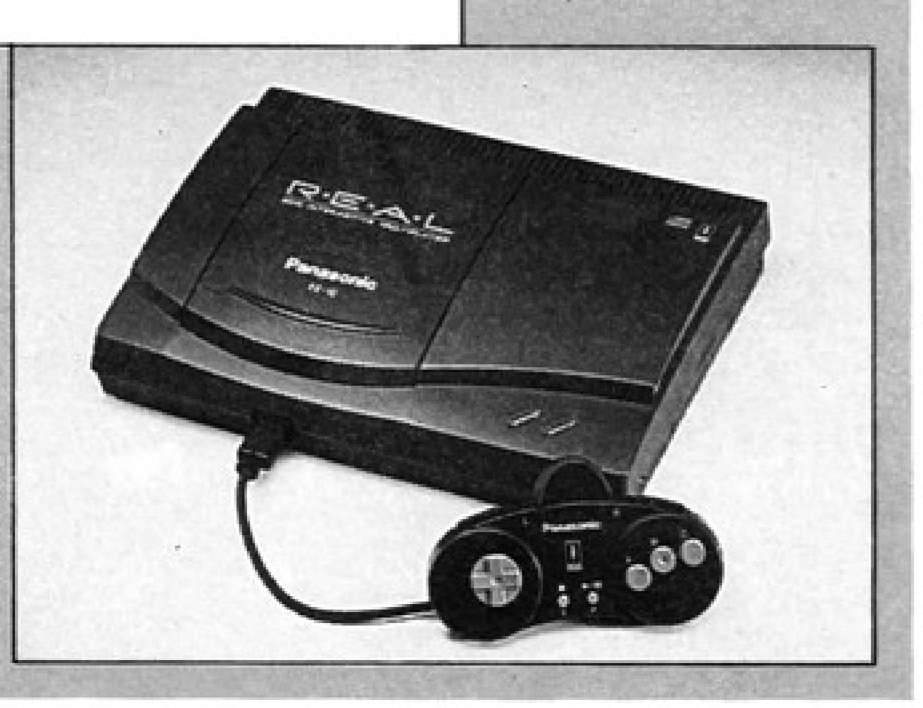
すなわち、ソフトハウスは二股や三股をかけて、複数のメーカーのライセンスを受け、どこに対してもオタクのマシンは世界一などと言っている（かどうかは知らないが、ま、気持ちとしてはそんなところ）のだ。

その結果、ユーザーとしてはマシンの特性を生かした独自ソフトを出してもらいたいのに、出てくるソフトは他機種にもあるヤツの移植モノだったり、ソフトハウスの手が回らず「発表時の様子からすればもっとソフトが揃うハズ」などとボヤくはめになっちまう。

阿木は叫ぶ。ある（特定の）マシンが本当に優れているなら、ソフトハウスはとことんそれに食らいつき、他機種では走らんような超弩級のソフトを開発してもらいたい、と。そりゃあ、開発費の回収がど〜のこ〜のと同じゲームをなるべくたくさんのマシンに移植して危険を分散したい気持ちはよ〜っくわかる。が、しかしだ。このままでは、結局ゲーセンの人気ゲームの移植モンしかなくなってしまう。もちろんそれは安全パイだが、ゲーセンルートを持っているメーカーだけがオイシイ思いをするのでは、一般ソフトハウスも困るはずだ。結局のところ、前にも書いたように優れた開発環境やオーサリングツールがカギとなるワケで、これらをきちんと整備し、（一部の優遇扱いの会社だけでなく）広くソフトハウスに解放したハードメーカーが残るんじゃないか、と思う今日この頃なのだ。



セガがこの12月から市場に投入した通信カラオケシステム「プロローグ21」。エフェクトなどによるカラオケ機能も充実しているが、サターンとの互換性を持ち、さらにVANにアクセスしリアルタイムに情報をキャッチ可能。マルチメディアマシンサターンの未来をここに垣間見ることができる。



ゲーム機ではなく、"インタラクティブマルチプレーヤー"と名乗る3DOは、フォトCDを標準で対応。自作のプレゼンテーション資料やカタログを作成し、仕事に使っているビジネスマンもいる。また、サターン同様、ビデオCDも別売アダプター（29800円）で見ることができる。

3DOだって1年半かかった

しかし、一方では、ソフトハウスがそれなりに優れたソフトを開発するには時間がかかるということをユーザー側も理解してあげなくてはならぬゾ。次世代機のハードメーカーは、えてしてマシンの出荷時にどれだけタマ（ソフトの数）が揃えられるかに気を取られがちだ。ソフトハウスも、その時がビジネスチャンスとばかりに何とかして製品出荷にこぎつけるわけだが、はっきり言って時間切れで無理にまとめたことが見え見えのソフトも少なくない。ユーザーも「おっ、ようやくウチのマシンでも○○（←適当な人気ソフトの名前を入れる）が走るようになるゾ」などと喜んでいないで、時間をかけてでも納得のいく製品を開発するようにソフトハウスに対して脅し、じゃない励ましのお便りを出すべきなのだ。

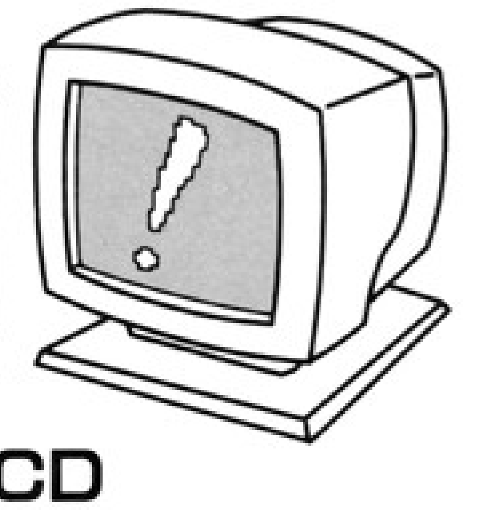
ソフトハウス寄りの画期的なライセンス戦略と優れた開発環境を揃えた3DOだって、本当に「らしい」ソフトが出始めたのは、ここ1〜2カ月の話で、最初の出荷から1年半もかかっている。だからこれから出てくるマシン達も最初のラインナップで善し悪しを決めつけずに、長い目で育ててやる気持ちで見守ってやらないとせっかくの芽を摘んでしまうことになりかねんと、いうワケだ。

自分なりの楽しみ方が大事

てなわけでサターンに関しても、阿木としては「バーチャファイター」などのビッグタイトルだけにとらわれず、しかも最初のフィーバーが収まったあとに出てくるタイトルに注目したい。なにしろ現行ハードとしては群を抜いて優れているし、キーボードやハードディスクといった周辺機器や通信システムへの対応など、今後の展開を考えても最初のゲームは単なる呼び水と考えるべきだからだ。その意味で当初から噂にのぼっていたマイクロソフトの家庭情報端末用OSのその後が気になるところ。おそらく今は来年5月に発表されるパソコン向けOS「Windows 95」の開発で手一杯なんだろうけど、オーサリングツールとの絡みもあるからこの辺は大切だ。ま、これまた前にも書いたようにあんまりマイクロソフトに頼るのもど〜かと思うので、逆にサターン用のオーサリングツールの開発・販売をビジネスにするところが出てきてもよいだろうし、セガさんとしてもカライダ社の「ScriptX」のようなパソコン上の優れたオーサリングツールが利用できるようなマルチメディア規格を採用してもいいんじゃないだろうか。

そしてユーザーのみんなも、与えられるソフトで遊ぶだけでなく、フォトCDとかを自作して自分なりの楽しみ方を見つけてもらいたいね。じゃあ、また会う日まで……（それは意外と近いと思うけど）。

新作ソフトスケジュール NEW SOFT SCHEDULE



MEGA-DRIVE●メガドライブ

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月	9日	ストーリー オブ トア～光を継ぐ者～	8,800円	セガ	A・RPG	24M	○	6B
	9日	ライオン・キング	7,800円	ヴァージンゲーム	ACT	24M		
	16日	ナイジェルマンセル・インディカー	7,800円	アクレイムジャパン	RAC	16M	PASS	
	16日	トムとジェリー	8,800円	アルトロン	ACT	8M		
	16日	ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2	7,800円	カプコン	ACT	16M	PASS	
	20日	テクモスーパーボウルII スペシャルエディション	9,980円	テクモ	SPT	16M	○	
1月	13日	イチダントアール	6,800円	セガ	PUZ	16M		タップ
	20日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
	27日	ウルヴァリン	7,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M	PASS	
2月	17日	リスター・ザ・シューティングスター	6,800円	セガ	ACT	16M		
	24日	エイリアンソルジャー	6,800円	セガ	ACT	16M		
	24日	★NFLクォーターバッククラブ'95	8,800円	アクレイムジャパン	SPT	24M	○	
	24日	☆NBA JAMトーナメントエディション	8,800円	アクレイムジャパン	SPT	24M	○	
3月	未定	サージングオーラ	未定	セガ	RPG	16M	○	
	未定	☆スターゲイト	7,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		
来夏	未定	魔導物語I	未定	コンパイル	PRG	16M	○	
発売日未定	未定	★ライトクルセイダー(仮)	未定	セガ	ACT	未定	○	
	未定	マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
	未定	テレビアニメスラムダンク(仮)	8,800円	バンダイ	未定	未定		
	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M		
	未定	デモリションマン	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M		
	未定	ミーナinワンダーランド	未定	マイクロネット	ETC	8M		

MEGA-CD●メガCD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	22日	ソウルスター	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
	22日	LUNAR ETERNAL BLUE	9,800円	ゲーム アーツ	RPG	
	22日	トムキャットアレイ	7,800円	セガ	VIC	
2月	3日	大封神伝	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
	24日	★エコー・ザ・ドルフィンCD(仮)	4,980円	セガ	ACT	
	未定	サムライスピリッツ	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
	未定	餓狼伝説SPECIAL	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	6B
3月	未定	プライズ ファイター	未定	セガ	VIC	
発売日未定	未定	★グランド・ゼロ・テキサス	未定	セガ	VIC	
	未定	ダブル スイッチ	未定	セガ	VIC	
	未定	シャドウラン	未定	セガ	RPG	
	未定	イース・マスクオブザサン(YsIV)	未定	セガ	RPG	
	未定	スーパー大戦略3(仮)	未定	セガ	SLG	
	未定	スーパーブランディッシュ	未定	セガ	RPG	
	未定	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	ビクターエンタテインメント	ADV	

SUPER32X●スーパー32X対応

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月	16日	V.R.Deluxe	8,800円	セガ	RAC	24M	○	6B
1月	13日	AfterBuner Complete	4,980円	セガ	SHT	16M		6B
	13日	サイバーブロール	7,800円	セガ	ACT	24M		6B
2月	24日	メタルヘッド	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARING FRED COUPLES	未定	セガ	SPT	未定	6B	
3月	未定	ステラーアサルト	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	TEMPO	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	MOTHER BASE(仮)	未定	セガ	SHT	未定		
発売日未定	未定	シャドー・オブ・アトランティスCD(仮)	未定	セガ	ADV	CD		
	未定	ファーレンハイトCD(仮)	未定	セガ	ACT	CD		
	未定	サージカルストライクCD(仮)	未定	セガ	SHT	CD		
	未定	スーパーモトクロス(仮)	7,800円	セガ	RAC	未定		
	未定	三國志VI	未定	光栄	SLG	未定		
	未定	CORPSE KILLER(仮)	未定	アクレイムジャパン	SHT	CD		
	未定	KID ON SITE(仮)	未定	アクレイムジャパン	ETC	CD		
	未定	SLAM CITY(仮)	未定	アクレイムジャパン	SPT	CD		
	未定	SUPREME WARRIOR(仮)	未定	アクレイムジャパン	ACT	CD		

MEGA-LD●メガLD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	20日	バック・トゥ・ザ・江戸	9,800円	TBS	EDT	
	20日	ドン・キホーテ	9,800円	プルミエ	RPG	
1月	下旬	美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	5,800円	プラネット	ETC	
	下旬	美リュージョンコレクション 坂木優子	5,800円	プラネット	ETC	
	未定	ロードブラスター	未定	パイオニア	ACT	
2月	未定	MYST	未定	パイオニア	ADV	
2月以降	未定	GOKU	未定	パイオニア	RPG	
	未定	レガシー	未定	NLP	ADV&EDT	
	未定	ブルー・シカゴ・ブルース	未定	リバーヒルソフト	ETC	
	未定	☆タイムギャル	未定	タイトー	ACT	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／EDT：エデュテイションソフト／VIC：バーチャルシネマ／ADL：アダルト／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN●セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	9日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	4,800円	セガ	ACT	
1月	27日	ビクトリーゴール	6,800円	セガ	SPT	タップ
	27日	GOTHA～イスマイリア戦役～	6,800円	セガ	SLG	
	未定	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	未定	セガ	SPT	タップ
2月	未定	ダイダロス	未定	セガ	SHT	
	未定	RAMPO	未定	セガ	ADV	
	未定	VAN BATTLE	未定	セガ	ACT	
	未定	☆VIRTUAL HYDLIDE(仮)	未定	セガ	RPG	
	未定	☆上海Ⅳ　万里の長城	未定	サンソフト	TAB	
	未定	★ポポイッとへべれけ	未定	サンソフト	PUZ	
3月	未定	グレイテストナイン	未定	セガ	SPT	タップ
	未定	パンツァードラグーン	未定	セガ	SHT	
	未定	ブルーシード	未定	セガ	RPG	
	未定	ゲームの達人	未定	サンソフト	ETC	
	未定	☆柿木将棋	未定	アスキー	TAB	
	未定	スーパーリアル麻雀PⅤ	未定	セタ	TAB	
	未定	THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンゲーム	ADV	
	未定	RACE DRIVIN'	未定	タイムワーナー インタラクティブ	RAC	
	未定	囲碁(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	☆時空探偵DD～幻のローレライ～	未定	アスキー	ADV	
来春	未定	デイトナUSA	未定	セガ	RAC	
	未定	魔法騎士(マジックナイト)レイアース	未定	セガ	RPG	
	未定	新・忍伝	未定	セガ	ACT	
	未定	☆グランチェイサー(仮)	未定	セガ	RAC	
来夏	未定	★アニメーション格闘アドベンチャーゲーム(仮)	未定	バンプレスト	ADV	
'95年末	未定	★ロボット混戦RPG(仮)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	★オリジナルポリゴンシミュレーション(仮)	未定	バンプレスト	SLG	
発売日未定	未定	バーチャファイター2	未定	セガ	ACT	
	未定	マスターズ(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	シムシティ2000	未定	セガ	SLG	
	未定	バーチャ・ハングオン(仮)	未定	セガ	RAC	
	未定	スターケイド(仮)	未定	セガ	PUZ	
	未定	マスターズ(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	ダイナミックファンタジー(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	リグロードサーガ(仮)	未定	セガ	PRG	
	未定	ピンボール　アリーナ	未定	セガ	PIN	
	未定	ウイングアームズ(仮)	未定	セガ	SHT	
	未定	バスケットボール・サターン(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	バーチャテニス(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	アイスホッケー(仮)	未定	セガ	SPT	
	未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
発売日未定	未定	サイドポケット(仮)	未定	セガ	ETC	
	未定	BUG／(仮)	未定	セガ	ACT	
	未定	★X-MEN	未定	カプコン	ACT	
	未定	★ストリートファイター・ザ・ムービー(仮)	未定	カプコン	ACT	
	未定	★極上パロディウスだ／	未定	コナミ	SHT	
	未定	★実況パワフルプロ野球'95	未定	コナミ	SPT	
	未定	★アイドル雀士スーチーパイSpecial	未定	ジャレコ	TAB	
	未定	★サクセスストーリー	未定	アルトロン	SLG	
	未定	★サイドポケット2～伝説のハスラー～	未定	データイースト	TAB	
	未定	★ピタグラフ	未定	サクセス	ETC	
	未定	★ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	★コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	★カーニバルドライブ(仮)	未定	アトラス	RAC	
	未定	★ナイトストライカーS(仮)	未定	ビング	SHT	
	未定	★レイフォース	未定	タイトー	SHT	
	未定	★テクモスーパーボウル	未定	テクモ	SPT	
	未定	★EMIT　Vol.1～時の迷い子～	未定	光栄	ETC	
	未定	★EMIT　Vol.2～命がけの旅～	未定	光栄	ETC	
	未定	★EMIT　Vol.3～私にさよならを～	未定	光栄	ETC	
	未定	★現代大戦略　Strikes(仮)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	★マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	★プリンセスメーカーシリーズ(仮)	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	★神罰	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	★碁仙人(仮)	未定	ジェイ・ウィング	TAB	
	未定	★棋仙人(仮)	未定	ジェイ・ウィング	TAB	
	未定	★スーパーヅガン2～パピィ殺人事件～	未定	ジェイ・ウィング	TAB	
	未定	★DARKSEED	未定	ギャガ・コミュニケーションズ	ADV	
	未定	三國志Ⅳ	未定	光栄	SLG	
	未定	スチームギア・マッシュ	未定	タカラ	ETC	
	未定	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定	メディアリング	RAC	
	未定	バーチャレーシングサターン(仮)	未定	タイムワーナー インタラクティブ	RAC	
	未定	A.Ⅳ.	未定	アートディンク	SLG	
	未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
	未定	☆麻雀武蔵(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	～制服伝説～プリティファイターX(仮)	未定	イマジニア	ACT	
	未定	麻雀(仮)	未定	イマジニア	TAB	
	未定	3Dアクション(仮)	未定	イマジニア	ACT	
	未定	重装機兵レイノス2(仮)	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	慶応遊撃隊(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	4Dボクシング(仮)	未定	ビクターエンタテインメント	SPT	
	未定	メタルファイター♡MIKU	未定	ビクターエンタテインメント	ACT	
	未定	ブレイジングトルネード(仮)	未定	ヒューマン	SPT	
	未定	USドラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	
	未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
	未定	☆QUOVADIS	未定	グラムス	SLG	
	未定	ハイパーダービー	未定	CRI	SLG	
	未定	Hard Core	未定	ヴァージンゲーム	SPT	
	未定	本格派プロ麻雀　極(仮)	未定	アテナ	TAB	
	未定	THE RAY MAN	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	未定	EAV	ACT	

SEGASATURN 各社進行状況！

大盛況のうちに発売され、いまだに品薄状態の続いているセガサターンだが、P.103などでも書いてあるように、締め切り直前に一気にセガサターン参入サードパーティー各社から新作タイトルが次々と発表されたのだ。タイトルのほうは上のスケジュール表を見てほしいが、中にはガイナックス「プリンセスメーカー」やタイトーの「レイフォース」など移植希望の高かったタイトルもあり、うれしい限りだよね。多くの会社は、画面が見られるのは来年春頃からという感じだけど、各社の動向は逐一『セガサターンマガジン』で追っていくから注目しててほしいな。

なお、もう少し他を細かく見ていくと、セガの「エコー・ザ・ドルフィン・サターン」「ルクソー・カジノ」「トレキャットアレイ・サターン」の3タイトルは、発売が先なので、一時表からはずすことになった。またいきなり「ポポイッとへべれけ」を発表してきたサンソフトは、「必殺パチンココレクション」を無期延期ということで取ることに。ちなみに、サクセスの「ピタグラフ」は占いゲーム、「ガーディアンフォース」はトップビューシューティングとのことだ。また某大手H社の超大作の発表は2月頃との情報も…。来月はデータイーストの新作格闘をドーンと公開の他、バンプレストの3タイトルの話も聞けそうだぞ。なお、パワーメモリーは12月6日、4,800円、マルチターミナル6は1月27日、3,800円で発売だ。注目。

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／EDT：エデュテイションソフト／VIC：バーチャルシネマ／ADL：アダルト／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

GAME GERA●ゲームギア

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月	9日	サムライスピリッツ	4,800円	タカラ	ACT	4M		
	16日	ぷよぷよ通（2）	3,800円	コンパイル	PUZ	4M		通信2P
	16日	魔法騎士（マジックナイト）レイアース（仮）	4,800円	セガ	RPG	4M	○	
	23日	フレッド・カプルス ゴルフ（仮）	3,800円	セガ	SPT	4M		
	30日	魔導物語Ⅲ～究極女王様～	5,500円	コンパイル	RPG	4M	○	
	未定	テレビアニメスラムダンク	4,800円	バンダイ	SLG	未定		
1月	13日	☆ミッキーマウスの伝説の王国	3,800円	セガ	ACT	4M		
	13日	★ライオンキング	3,800円	セガ	ACT	4M		
	27日	☆ぎゃんぶるぱにっく	3,800円	セガ	TAB	4M		
	27日	シルヴァンテイル	5,500円	セガ	A・RPG	4M	○	
2月	24日	★NFLクォーターバッククラブ'95	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M	PASS	
	24日	☆NBA JAMトーナメントエディション	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M	PASS	
	未定	リスター・ザ・シューティングスター	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	★エコー・ザ・ドルフィン2	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	★クイズギア ファイト！（仮）	3,800円	セガ	TAB	4M		
	未定	★ロイアルストーン～開かれし時の扉～	4,800円	セガ	RPG	4M		
	未定	★クレヨンしんちゃん 対決！カンタムパニック！	4,800円	バンダイ	ETC	4M		
3月	未定	★女神転生外伝 ラストバイブルスペシャル	5,500円	セガ	RPG	4M		
	未定	★ソニックドリフト2	3,800円	セガ	RAC	4M		
	未定	★SDガンダム（仮）	未定	バンダイ	A・SLG	4M	○	
発売日未定	未定	ガンスター ヒーローズ	3,800円	セガ	ACT	4M		
	未定	美少女戦士セーラームーンS（仮）	4,800円	バンダイ	ACT	4M		
	未定	☆スターゲイト	4,800円	アクレイムジャパン	ACT	4M	PASS	



BEメガ編集部 チェーック!!

おかげさまをもちまして『セガサターンマガジン』VOL.1は、大好評のうちに完売、増刷予定となりました。もしも手に入れられなかった人がいたら、もうすぐ店頭に並ぶので、チェックしてほしいな。

さて、来月からいよいよ『BEEP！メガドライブ』から『セガサターンマガジン』へと誌面も一新し、さらにセガ情報を追っていく予定だけど、今回締め切り直前に入ってきたセガサターン・サードパーティー関連の情報は、バッチリフォローする予定なので期待してほしい。もちろん、メガドラ、32X、GGなどのコーナーも健在だ。ここらへんも興味深い新タイトルが出てくる予定だぞ。来年もチェッークしまくりだ!!

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス

セガサターンの発売日、私は池袋や秋葉原を回りました。ずーっと長い間、セガサターンのPRに明け暮れていましたが、当日店頭でたくさんの方に購入していただく様子を目にして、かなり感激しました。本当にありがとうございます。これからもセガをよろしく。

タカラ

現在超順調に開発が進んでいる当社のニューソフト「スチームギア マッシュ」。超開発達も、超力を入れて進めているので、'95年の早いうちには皆さんに超ファンキーな画面写真をお届けできると思いますよ。楽しみにしててくださいね。※注：サターン用ソフトです!!

ゲームアーツ

「ルナーエターナルブルー」のおまけシングルCDは、初回プレス分にしかつきません。横山智佐さんと林原めぐみさんによる、ナイスな『ルーシアとレミーナの対談』と、ビューチーな歌を聞きたい人は、予約してのお買い上げをおススメします。

イマジニア

社内でも遅ればせながらバーチャファイターブームです。アーケードではプレイしてなかった人がほとんどなのですが、皆はまりまくっています。でもそれは現在製作中のプリティファイターX（仮称）の開発が遅れているのとはまったくく関係ないです。本当ですよ。本当に（笑）。

サンソフト

「へべれけ」ファンに朗報！ 早くもセガサターンにへべ達が登場するのだ！その名も「ポポイっとへべれけ」。「へべれけのぽぷーん」の流れをくむ落ちものパズルだ。これからもへべ達の活躍には期待できそうだけど、どんなゲームを作って欲しいかみんなの意見も待ってるよ！

バンダイ

GG「スラムダンク」は、もうすぐ発売。ビジュアルいっぱい、シュートも、どんなシュートを打つのか君が決定するんだ。ぜひプレイしてみてね。作戦次第では、大差の勝利なんてことも…。GGの新しいソフトもリリース開始。「クレヨンしんちゃん」「SDガンダム」も楽しみに。

カプコン

大人から子供まで楽しめる、二人でやるともっと楽しめる「ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2」は12月16日発売だ！サターンでも「ストリートファイター・ザ・ムービー（仮）」とアーケードの期待作「X-MEN」の発売が決定したぞ！格闘ゲームファンよ待ちたまえ。

アクレイムジャパン

サターンが発売され、今月は32Xが発売され、何を買おうか迷っている君！まだ発売日は未定だけれど、アクレイムからは32Xのソフトを発表しているので楽しみにしていてね！

内容はもうちょっとしたら誌上で発表するから……。

セタ

はじめまして。BEメガには初登場のセタです。先月、ゲームセンターに「スーパーリアル麻雀PV」を出荷しました。もう遊んでくれたかな？その「PV」をセガサターンに移植中。3人娘の魅力をそのまま届けたい！がんばって開発してますので、続報をお楽しみにね♡

EAV

クリスマスも近づいてきて、次世代ゲームマシン購入シーズンまっ盛りって感じですよね。あっちのマシンを買おうと思ってるキミも、こっちのマシンを狙ってるキミも、そっちのマシンを持ってるアナタも、EAV EPのソフトはどこにでも顔を出してるからよろしくね。

コナミ

ついに、ついに、ついに、でたー!! コナミから、サターン参入ソフトの発表だぁー。タイトルは、「極上パロディウスだ！」と「実況パワフルプロ野球'95」でございますですぅー。この2本で奴らに目にもの見せてくれるわー。奴らって誰だ――っ!! うあっはっはっはっ。

ビクターエンタテインメント

今一番欲しいのは、マーチンのD-28だが、新しい楽器を買ったからって急に上手くなるわけじゃないのだからと、ガマン、ガマン→拙者は着る物をあんまり持ってない→冬は寒い→松ちゃんの『遺書』を読んだ→あれほど立派な生き方をされると、我が身を省みて不安になるのう。

ビング

祝！ ビング、セガサターン参入決定！参入第1弾はあの名作「ナイトストライカー」。そう、あの傑作がサターンで遊べるんです。『BEEP！メガドライブ』の読者の皆さんなら既に御存知ですよね。御存知ない方は、これからのサターン版ナイトストライカー情報を要チェック。

メディアリング

セガサターン「ゼロヨンチャンプSP.」鋭意企画中に難関出現…FTOの売りはポルシェもどきのオートマだけど、ゼロヨンレースはマニュアル車。どーしよーか？ こうして悩みの夜は、永久続く。

PS.ゼロヨン音楽CD集絶賛発売中。カラオケ・四コママンガ付きでお買い得!!

【メーカー伝言板募集中！】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ！というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想などをお書きください。また、セガサターンおよびメガドライブに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のマークシート欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。

ハガキはコンピュータで処理を行いますから、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
(例1)
年齢12歳の場合
(例2)
MDソフトの所有本数は?
31本の場合

❶ 性別 ①男性 ②女性

❷ 年齢

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

❹ セガサターン、メガドライブ、メガCDソフトの所有本数は?(100本以上は99をマークしてください)

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は?(いくつでも)

①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③セガサターン通信 ④Vジャンプ ⑤ファミリーコンピュータマガジン ⑥セガサターンファン ⑦GAME ON/ ⑧覇王 ⑨電撃王 ⑩電撃スーパーファミコン ⑪マル勝スーパーファミコン ⑫Game Walker ⑬GAMEBRAST ⑭The プレイステーション ⑮ED ⑯LOOGIN ⑰ゲーメスト ⑱海外のゲーム雑誌

❻ 面白かった記事を、表1からあげてください(いくつでも)。

❼ 面白くなかった記事を、表1からあげてください(いくつでも)。

❽ あなたが持っているハードを表2からあげてください(いくつでも)。

❾ あなたが購入を予定しているハードを表2からあげてください(いくつでも)。

❿ これから買いたいと思っているメガドライブのゲームを、表3から3つまで選んで答えてください。

⓫ これから買いたいと思っているメガドラのゲームを、表4から3つまで選んで答えてください。

11月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト(30名)
北海道・斉藤玲二、鹿児島県・宮本正樹
熊本県・津城良樹、千葉県・紺野武彦
大阪府・宮薗展夫、茨城県・鈴木欣也
高知県・吉岡あゆみ、静岡県・伊川真士
神奈川県・北条貴一、宮城県・岩田准
埼玉県・今福美津夫、福岡県・安武文矢
東京都・庄司猛、山形県・片山道雄
京都府・折川笙太、神奈川県・堀之内義人
岡山県・横山征、新潟県・金城享次
長野県・鈴木敦夫、香川県・中村眞美子
愛知県・高杉雅明、栃木県・谷邦彦
埼玉県・江畑功次郎、北海道・小竹泰男
山口県・白鳥孝一、大阪府・大石恩
岩手県・浅田清治、千葉県・野宮由里
三重県・平川洋介、愛知県・戸田篤広
②お好みゲームギアソフト(5名)
兵庫県・八木沢直、大阪府・西島裕也
千葉県・熊坂透、京都府・山崎浩孝
東京都・丸山美菜
③セガTVゲーム原画ギャラリー(5名)
新潟県・長原利春、埼玉県・見目恭子
神奈川県・堀切香織、大阪府・増田哲志
神奈川県・丹野美智子
④「VAMPIRE」トランプ(5名)
千葉県・横沢勲、愛知県・福田悦子
愛知県・羽根田一郎、香川県・嶋崎智
香川県・別芝智和
⑤「VAMPIRE」Tシャツ(3名)
福島県・徳田一紀、東京都・渕潤一郎
兵庫県・平沼賢司
⑥「モータルコンバットⅡ」下敷き(10名)
東京都・木部佳宏、東京都・遠藤健一
東京都・高橋秀樹、石川県・中橋香織
石川県・中村昇平、静岡県・酒井信茂
愛知県・山田武志、愛知県・小林雄志郎
愛知県・岡田英揮、福岡県・北山俊宏
⑦「ラングリッサーⅡ」テレカ(5名)
兵庫県・本間尊幸、山梨県・横田翼
東京都・栗林和生、奈良県・柳谷優美
広島県・長瀬兼一

表1 本誌1月号記事名

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④ニュース&インフォメーション
⑤BEメガレーシングフリーク
⑥新作スクランブル
⑦特報 ライトクルセーダー
⑧特報 ウルヴァリン
⑨ぷよぷよ通
⑩サージングオーラ
⑪エイリアンソルジャー
⑫ストーリー オブ トア
⑬ぴーぷるランド
⑭遊星セガSTADIUM
⑮トレジャー ファクトリー
⑯ソニック通信
⑰エインシャントパーク
⑱の〜コネタイムズ
⑲バ◎王
⑳ジャムおじさんの亀の甲より年の功
㉑ゲーム機進化概論
㉒マルチメディア宣言
㉓AM2研EXPRESS
㉔特別対談・鈴木裕VS中裕司
㉕サードパーティーソフト詳報
㉖WanChai Connection
㉗ゲイルレーサー
㉘真説・夢見館の物語
㉙クロックワークナイト
㉚バーチャルハイドライド
㉛パンツァードラグーン
㉜ビクトリーゴール
㉝グレイテストナイン
㉞セガサターン・ドックレース
㉟V.R.Deluxe
㊱メタルヘッド
㊲アフターバーナー
㊳スペースハリアー
㊴スターウォーズ
㊵DOOM
㊶サイバーブロー
㊷大封神伝
㊸餓狼伝説SPECIAL
㊹BEメガ裏技リーグ
㊺サンダーバーズ ARE GO/ GO/
㊻BEEP/ゲームギア
㊼メガLDライブラリー
㊽Oh/ NEOGEO
㊾綴じ込み付録 LUNAR ETERNAL BLUE

表2 ハードリスト

①メガドライブ(2を含む)
②メガCD(2を含む)
③メガジェット
④ワンダーメガ(M2を含む)
⑤CSD-GM I (アイワCDラジカセ)
⑥レーザーアクティブ
⑦ゲームギア
⑧ファミコン
⑨スーパーファミコン
⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジンシリーズ
⑫NEOGEO
⑬NEOGEOCD
⑭R・E・A・L(3DO)
⑮セガサターン
⑯スーパー32X
⑰プレイステーション
⑱PC-FX
⑲ウルトラ64(任天堂次世代機)
⑳その他

表3 セガサターンソフト

①アイスホッケー(仮)
②アイドル雀士スーチーパイSpecial
③アローン・イン・ザ・ダーク2
④ウイングアームズ(仮)
⑤A.Ⅳ.
⑥EMIT Vol.1〜3
⑦X-MEN
⑧カーニバルドライブ(仮)
⑨柿木将棋
⑩ガーディアンフォース
⑪グランチェイサー(仮)
⑫グレイテストナイン
⑬慶応遊撃隊(仮)
⑭ゲームの達人
⑮現代大戦略 Strikes(仮)
⑯QUOVADIS
⑰コットン2
⑱GOTHA〜イスマイリア戦役〜
⑲極上パロディウスだ/
⑳サイドポケット(仮)
㉑サイドポケット2〜伝説のハスラー〜
㉒サクセスストーリー
㉓三國志Ⅳ
㉔シムシティ2000
㉕上海Ⅳ 万里の長城
㉖新・忍伝
㉗神罰
㉘時空探偵DD〜幻のローレライ〜
㉙実況パワフルプロ野球'95
㉚重装機兵レイノス2(仮)
㉛SUPER30I SQ(仮)
㉜スーパーゾガン2〜パピィ殺人事件〜
㉝スーパーリアル麻雀PⅤ
㉞スターケイド(仮)
㉟スチームギア・マッシュ
㉟ストリートファイター・ザ・ムービー(仮)
㊲THE 7TH GUEST2 11TH HOUR
㊳〜制服伝説〜プリティファイターX(仮)
㊴ゼロヨンチャンプSpecial(仮)
㊵DARKSEED
㊶ダービースタリオン(仮)
㊷ダイダロス
㊸ダイナミックファンタジー(仮)
㊹テクモスーパーボウル
㊺デイトナUSA
㊻ナイトストライカーS(仮)
㊼Hard Core
㊽ハイパーダービー
㊾BUG/(仮)
㊿VR麻雀(仮)
51 バーチャ・ハングオン(仮)
52 バーチャファイター2
53 バーチャレーシングサターン(仮)
54 パンツァードラグーン
55 ピタグラフ
56 4Dボクシング(仮)
57 ファンタジーアース(仮)
58 VAN BATTLE
59 VIRTUAL HYDLIDE(仮)
60 ブルーシード
61 ブレイジングトルネード(仮)
62 プリンセスメーカーシリーズ(仮)
63 本格派プロ麻雀 極(仮)
64 ポポイッとへべれけ
65 マスターオブモンスターズ
66 マスターズ(仮)
67 魔法騎士レイアース
68 麻雀武蔵(仮)
69 メタルファイター MIKU
70 USドラッグチャンプ(仮)
71 RAMPO
72 リグロードサーガ(仮)
73 RACE DRIVIN'
74 THE RAY MAN
75 レイフォース

表4 メガドライブソフト

①NBA JAMトーナメントエディション
②NFLクォーターバッククラブ'95
③エイリアンソルジャー
④サージングオーラ
⑤スターゲイト
⑥ズールのゆめぼうけん
⑦テレビアニメスラムダンク(仮)
⑧デモリションマン
⑨魔導物語I
⑩ライトクルセイダー(仮)
⑪イース・マスクオブザサン
⑫インディ・ジョーンズ
⑬エコー・ザ・ドルフィンCD(仮)
⑭餓狼伝説SPECIAL
⑮グランド・ゼロ・テキサス
⑯サムライスピリッツ
⑰シャドウラン
⑱スーパーブランディッシュ
⑲スーパー大戦略3(仮)
⑳ダブル スイッチ
㉑プライズ ファイター
㉒サージカルストライクCD(仮)
㉓三國志Ⅳ
㉔シャドー・オブ・アトランティスCD
㉕スーパーモトクロス(仮)
㉖ステラーアサルト
㉗TEMPO
㉘ファーレンハイトCD(仮)
㉙MOTHER BASE(仮)
㉚メタルヘッド

SEGA AM2 PRESENTS

AM R&D DEPT.#

セガAM2研 Express

Vol.9

現在アーケードでヒット中の「VF2」。今月はその開発スタッフ最強のプレイヤー"AM2研新四天王"に特別インタビューを敢行。セガサターン版「1」の攻略や「2」の新情報も含め、今回も最新情報満載だ!!

待望の「バーチャファイター2」いよいよアーケードで始動!!



Virtua Fighter 2

格闘ゲームの歴史を塗りかえる超話題作「バーチャファイター2」がついに登場!! 前人気通りの大ヒットで、乱入対戦台のある場所では「台の空くヒマがない」ほど人気を呼んでいるようだ。今月の新技公開は残念ながらないが、「2」ならではの細かいシステム部分が判明した。みんなでプレイして試してみよう! 次ページからの新四天王秘話も必見!!















ここも見たい! 見どころチェック!

1 1P、2Pキャラのカラーが自由選択できる!

今回の「2」では、対戦時に使うキャラのカラーをプレイヤーが自由に選択できるようになっているぞ!! 方法は、キャラセレクト画面でレバーを上に倒しながらボタンで決定するだけだ。



この画面の時に、レバーを上に倒す。ハデな2Pカラーでプレイしたい人に朗報だね。

2 ブライアント兄弟にはオリジナルのステージが!?

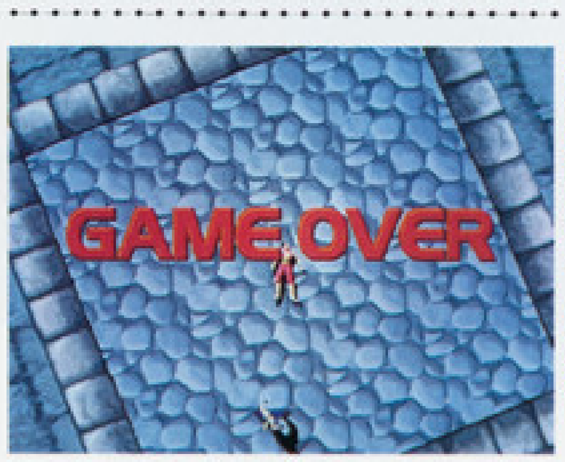
川下りや鏡の間などの舞台も登場し、より演出面のアップが図られた「2」の背景。今回の注目はジャッキーVSサラの対決だ。この兄弟の闘いになった時のみ、専用ステージになるぞ。



ダウンタウンのようなイメージの、ブライアント兄弟ステージ。背景のお遊びにも注目。

3 さらに細かくなった演出に注目!!

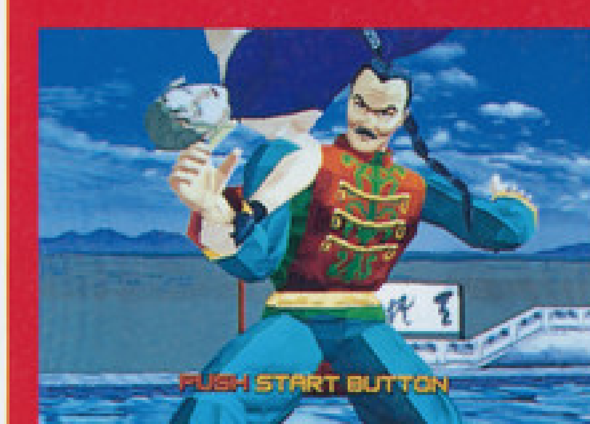
前作でも好評だった、迫力あるリプレイシーンが、「2」ではさらにパワーアップ。タイムオーバーで負けた時のくやしがる姿や、ゲームオーバー後のカメラワークも一新されているのだ。



ゲームオーバーになると、真上から見たキャラの視点がどんどん高くなっていくのだ。

必見! これが「VF2」のアドバタイズデモだ!!

「2」のアドバタイズは、舜帝の酔拳演武の途中に各キャラの闘いがフラッシュバックで入るという内容になっている。じっくり見る機会もないだろうから、まずはゆっくり見てくれ。新技のヒントも見れるぞ!?





AM2研 スペシャル インタビュー

「VF2」開発チームの最強プレイヤー

AM2研“新四天王”見参!!

巷で話題の「VF2」だが、その内容はいまだベールに包まれている部分が多い。そこで今回は、「VF」シリーズを手掛けたAM2研のスタッフ4人に集まってもらい、「2」の話を直接うかがってみた。進化し続ける「VF」の未来の鍵を握る彼らの秘話に注目だ。



新四天王が語る真の「VF2」秘話

試行錯誤の中から生まれた「VF」シリーズ

本誌■まず最初に「バーチャファイター」が生まれるきっかけみたいなものを教えていただきたいのですが。

パイ■「バーチャレーシング」が終わってから、まず次に何をしようかと仲間内で話し合ったんです。この時鈴木部長からポリゴンの格闘ゲームを作れないかという話があったんで、とりあえず3人くらいで「VF」の原型をワークステーションで作ったんですね。当時のスタッフは全員「ストⅡ」をプレイしていない人ばかりだったんで、逆に意識せずあのスタイルになりました。でも、ボード上での実作業が半年しかなかったので、時間的な制約がきつかったですね。

アキラ■でも、初めて画面を見た時の、動きやインパクトは従来のゲームと明らかに違ったので、「これはいける！」という感触はありました。

本誌■そして「1」の大ヒット、さらにはMODEL 2による「2」の制作に入るわけですが、新キャラは当初どんなものを入れる予定でしたか？

アキラ■様々な拳法やキックボクシングなどを考えていて、実際に画面上で動いていたのもありましたよ。

本誌■そう言えば、「1」の頃にも、“シバ”とかボツになったキャラがいましたよね？

パイ■じつは「1」のROMにも6人くらい没キャラが入ってるんですよ。

アキラ■「2」のラストボスとして出そうかという話もあったぐらいです。

本誌■今回のラストボスはいちおうデュラルだそうですが、「2」で正体が明らかにされるんでしょうか？

ラウ■まあ、お楽しみと(笑)。

パイ■部内では明らかではあるんですけど……今のところは？ですね。

本誌■「1」から「2」になって、各キャラの持つイメージがだいぶ変わりましたが、あのへんは小畑さんのリアルモデルCGを参考に？

ウルフ■いえ、最終的には鈴木部長が決定したんですが、もとはイラストを描いてくれた寺田さんのキャライメージを重視した作りになっています。



今回の勝ちポーズは、モーションキャプチャーシステムによって撮られたものを落としてある。モデルはセガ社員の人やアクションチームの人とか。

パイ■でも、それぞれのキャラには、やっぱりみんな思い入れがありますよね。ジャッキー1つとっても、僕の持つイメージとは結構違ってるし……。結局2Pのジャッキーは、不良ぽかったのをカッコよくしましたし、一時あった「デイトナ」ツナギの2P用のデザインも“相撲の回し”みたいだっていうんで、やめちゃいましたし(笑)。

本誌■実際にデザイン部分で苦労されたところは？

パイ■「1」では1画面中に表示できるポリゴン数が6,000あったんですけど、「2」では、じつは5,000に減っているんですよ(※注：MODEL 1は毎秒18万ポリゴン÷1／30秒＝6,000、MODEL 2は毎秒30万ポリゴン÷1／60秒＝5,000ポリゴンになる)。「2」では背景もポリゴンを使っているから、必然的に1キャラあたりのポリゴン数は減ってるんです。その分、テクスチャーが貼れるので見た目は問題ないんですが、デザイナーは結構苦労していましたね。

本誌■1P、2Pカラーの差別化が前作よりもハッキリしていますが、今回の服装のデザインに関しては？

アキラ■これもデザイナーがある程度用意したものから選んでます。パイは部長がすごく気に入ったため、1Pキャラにまで昇格したんです。

本誌■今回は新技も豊富ですが？

ラウ■基本的に新技はプレイヤーがほしかっただろうな、と思う技を入れてあります。ただ、技が一つ追加されるとバランスが全部くずれちゃうんで、毎日が血のにじむようなバランス取りの日々でした(笑)。

ウルフ■技自体も実際の格闘家の技データをそのまま使ったらいいかというと、そうでもないんで。やっぱりゲームに合うような速さにしたり、デフォルメしないとダメなんです。

ラウ■ 技も前作の倍近い1,400まで増えてますが、すごく時間をかけて作っても「どこが変わったの？」と言われるくらい地道な作業の繰り返しでしたね。

本誌■ボツになった技もある？

アキラ■ええ、モーションキャプチャーで撮った動きだけでも1,000近くあったんですが、結局使っているのはわずかですから。あと、基本的に各キャラの技は全部実在するものなんですが、ラウの虎燕拳やカゲの葉隠流柔術なんかは、資料が少ないのでほぼAM2研のオリジナルですね。

これがウワサの新四天王だ!

AM2研四天王とは、2研の中で最強の「VF」戦士達である。現在四天王は実力変動主義を取っているが、彼らは戦いの腕はもちろん、開発者としての腕も超一流だ。諸撤の事情により顔は出せないが、その秘話は、現場の声として興味深いぞ。

四天王ウルフ改め
新四天王アキラ



「1」、「2」の企画サポート担当。新キャラの設定や、技の追加・変更を手掛ける。

四天王アキラ改め
新四天王ラウ



「デイトナUSA」、「2」のプログラム担当。AM2研の最強プレイヤーでもある。

四天王のダークホース
新四天王ウルフ



VFシリーズのプログラム担当。「2」に関しては、ほとんどのセクションに関係。

四天王ラウ改め
新四天王パイ



「バーチャレーシング」を経て、現在はVFシリーズのメインプログラムを担当。

「バーチャファイター2」で変わった数々の基本戦術

本誌■ゲーム部分についておうかがいしますが、MODEL 2の採用で「VF」の世界はどう変わりましたか？

パイ■テクスチャーマッピングもそうですが、やはり1／60秒のモーションによる動きのなめらかさ、これが最大の違いでしょう。「デイトナUSA」の開発中に、試しに1／60秒で動かしてみたんですが、見た目のインパクトが1／30秒と明らかに違ったので、「2」では絶対1／60秒にしようって、そこで決まったんです。

本誌■ところで今回は、攻撃の〝かわし〟や〝投げ返し〟〝振り返り攻撃〟などもあって戦いが奥深くなっていますよね。

ラウ■「1」でも、単なる防御だけでなく、スウェーやジャンプで避けるといった要素はあったんですが、それをやるとどうしても間合いが広がってしまう。そこでバランスを考え、先手を打った攻撃みたいなバリエーションをかなり増やしたわけです。

パイ■投げ返しを入れたことに関しては、起き上がりに投げを狙われた時の対策が1つ。もう1つは1種類の投げ技だけじゃなくいろいろな投げ技を使ってもらいたかったというのがあります。それと「1」で問題になった起き上がりの攻防ですが、開発側としては当時、しょせん人間がプレイするんだから起き上がりの弱点を完璧に攻められる人はいないだろうと思って、あえて「やられ判定」を一瞬入れてあったんですよ。ところが、実際はみんな完璧に起き上がりの攻めをキメちゃって（笑）。だから「2」の起き上がりは、完全に立場を対等にしてあります。もちろん、動きを読まれたら反撃を受けますが。

ラウ■それと今回は、「1」に比べると対戦時に後ろを向く状況がかなり増えてるんで、〝振り向き攻撃〟というものも、入っているんです。

アキラ■あと「1」の時は、下段攻撃は防御するしかなかったんですけど、今回はジャンプでかわしてから反撃、といった空中技の利用度もアップさせてありますよ。

本誌■なるほど。では最後に、ユーザーに対して、一言お願いします。

パイ■「2」ではステージとかの演出にかなり力を入れてありますので、そのへんも細かく見てほしいですね。

本誌■それは、背景に隠れキャラとかいったものがあるということなんでしょうか？

ラウ■鋭いですねぇ（笑）。

パイ■また、今回はボタンの押し方次第で、「PPP」といった基本の連続技に「P、PP」とか「PP、P」といった緩急（かんきゅう）ある攻撃が出せるような自由度を持たせてありますので、自分なりの戦いのスタイルを身につけてほしいですね。

ラウ■ちなみに、今回のCPUは、だいぶ賢（かしこ）くなっていて、極力ワンパターンな動きを減らしてありますから、挑戦のしがいがあると思います。ここらへんは私の姑息（こそく）な戦い方が結構インプットされてますので、楽しみにしててください（笑）。でも攻略法がいずれ発見されちゃうんでしょうけどね。それと対戦に関しては、東京近辺で強い人がいたら、私はどこにでも行くつもりです（笑）。

（11月11日、AM2研にて収録）



対戦もいいが、今回はCPUもだいぶ思考が強化されているとのこと。挑戦のしがいあり。

新四天王直伝 このキャラはこう戦え!!

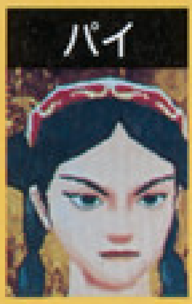
「VF2」に登場するプレイヤーキャラは全部で10人。「2」ならではの戦い方を、今回は最強プレイヤーである四天王から伝授してもらったぞ!!

アキラ AKIRA



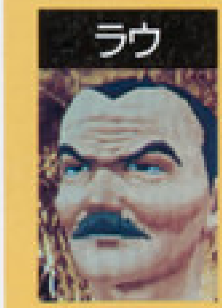
アキラはダメージは与えられないんだけど、相手の重心を崩すといった技がいっぱいあります。相手の動きをコントロールして、返し技からの連係が出せるようになれば鬼のように強くなるでしょう。

パイ PAI



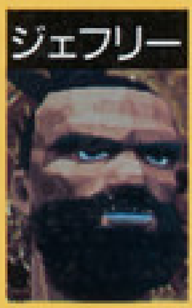
今回は中段攻撃が増えたおかげで、様々なバリエーションで攻めることができます。ラウに似た連係もあるので、攻めも守りもOKのキャラになりました。前作同様、上級者ウケするキャラでしょう。

ラウ LAU



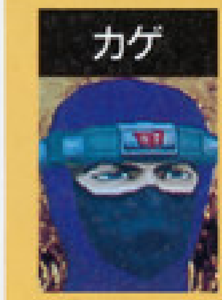
前作で使えた、PPP連打によるお手玉出し技は使えなくしてあります（浮かせてからの連係はある）。あと斜下掌からの連係も必ず入るというものではなく、読みの要素が入りました。強いですよ。

ジェフリー JEFFRY



動きが緩慢なわりに一発一発がデカく、意外と攻撃が当たります。スプラッシュだけに頼るのではなく、小技でプレッシャーをかけつつ投げを狙うといいでしょう。しゃがみ投げなども楽しいです。

カゲ KAGE



忍者らしい動きを強化。姑息に戦うこともできるし、お笑いもできる。でもマジメに戦っても強いというキャラ。どの間合いでもオールマイティーに闘えるのが強みで、初心者でもそこそこ強い1人。

ウルフ WOLF



アキラの次に新技が増えたキャラなので、さらに豊富になったプロレス系の投げ技をガンガン使ってください。使いこなすまでは難しいが、その分極めがいのあるキャラです。守りの高さも魅力です。

サラ SARAH



連係攻撃のスキが増えたので、以前ほど攻め切ることはできなくなりました。相手のスキをついて確実に攻めることができないとツライ闘いになるでしょう。必ず相手に当たるように技を出しましょう。

ジャッキー JACKY



フェイント攻撃がさらに強化。同じ連係攻撃でも技を出すタイミングがかなり変えられるので、出す感覚を自分なりのペースにうまく取り入れるといいでしょう。充実の中段攻撃も魅力です。

舜帝 Shun



避けながらの攻撃が充実している他、体が小さいために相手の上段キックを結構かわせます。多彩なフェイント技で相手をひっかけ、一撃を確実に叩き込んでください。守りの強いキャラです。

リオン Lion



技のモーションがトリッキーなので最初は強いと感じるかもしれませんが、動きが読まれ始めると苦戦するかも。素早い中・下段攻撃が充実してるので、相手の足元をすくうような闘いを心がけましょう。

対戦で役立つ「VF2」豆知識

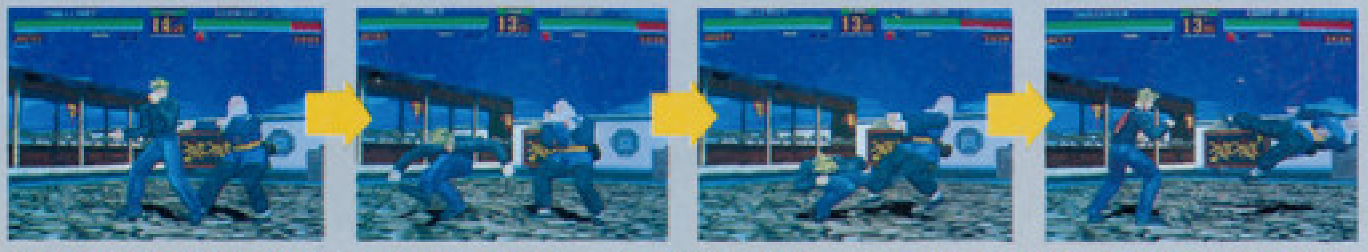
アーケードで、すでに対戦に励んでいるキミも、「1」にはなかった戦術を駆使して、多彩な攻撃バリエーションで相手を翻弄しよう／　ここではちょっと対戦時の豆知識を授けるぞ。

CHECK 1 振り向き・振り返り攻撃で変わった戦法

「1」にあった振り返り攻撃は上段パンチとキックのみだったが、「2」では下段の振り返り攻撃、さらには相手に背を見せながら技を出す振り向き攻撃（コマンドは⇦⇦Pなど）が追加されている。奇襲として使ったり、あえて相手の攻撃を誘ったりする時に有効だぞ。



ここから逃げるか、攻撃に転じるか……。「2」では読み合い勝負の展開がさらに増えた。



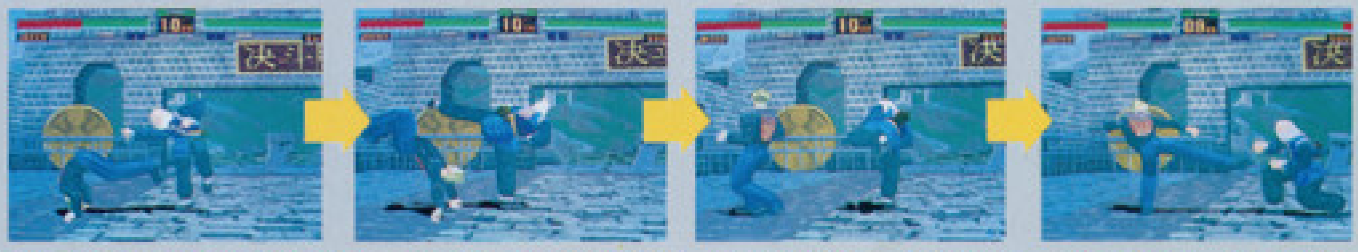
振り向き上段パンチから振り返り下段キックへの連続写真。スキもあまりないのでうまく使おう。

CHECK 2 起き上がりのバリエーションが増えた！

「1」で初心者を悩ませたのが、起き上がりの攻防だった。そこで「2」では、立っている相手に対して頭を向けているか、足を向けているかに応じて起き上がり攻撃のバリエーションがかなり増えている。前作よりも〝読み〟の部分が増えたので、必ずマスターしよう!!



スライディングキックはリーチがかなりある。どんな状況でどの技が出せるのかを覚えよう。



頭を相手に向けた状態からヘッドスプリング起き→振り向きキックで反撃。これが「2」の醍醐味。

SEGA SATURN Virtua Fighter

これでパーフェクト攻略!!

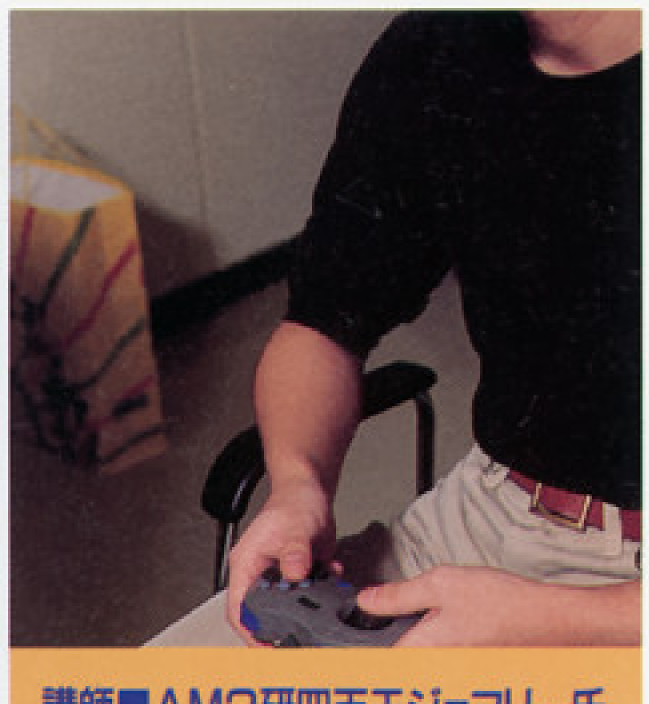
セガサターン版

「バーチャファイター」

AM R&D DEPT.#2

四天王直伝攻略ガイド

セガサターン版「バーチャファイター」も発売され、毎日プレイしまくっている人も多いんじゃないかな？　CPU攻略に関しては、すでに数多くのメディアで取り上げられているけど、そこはAM2研Express。全キャラ分を2研スタッフ自身が完全攻略しちゃうのだ！



講師■AM2研四天王ジェフリー氏

今回の講師はセガサターン版制作スタッフでもある（旧）四天王ジェフリー氏。他じゃ見れない細かい秘話も満載だぞ！

手強いCPUも、パターンを知れば初心者でも楽勝!!

まずは、セガサターン版とアーケード版との大まかな違いですが、CPUのキャラクター達は、どれもアーケード版よりも若干強めに設定されています。また、AI機能を少しだけ強化し、いくつかのハメ技を防止しています。その他にも細かい変更点はあるのですが、基本的にはアーケード版で使えた攻略方法がそのままそっくり使えることが多いので、試してみるといいでしょう。

まだ途中のステージで詰まっている初心者の人でも、ポイントを覚えるだけで、だいぶ役に立つと思います。冷静にCPUの動きを見ながら、全面クリアを目指してください。



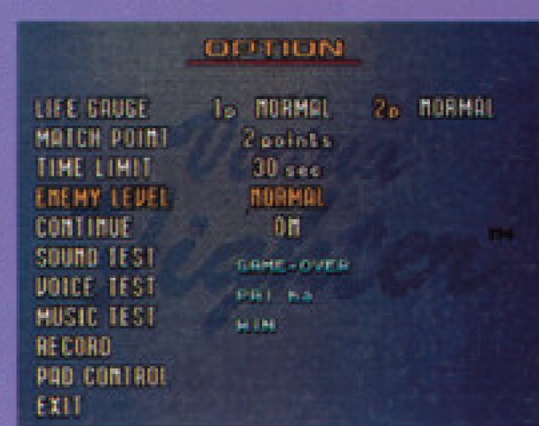
初心者がつまづく手強いキャラや、上級者も手こずる後半のキャラにも共通の攻略法が…。



それさえわかれば、最終ボスのデュラルも意外と簡単に倒せるはず。

4段階の難易度の違いは？

オプションで設定できる４つの難易度設定（EASY、NORMAL、HARD、EXPERT）についてですが、これはコンピュータに持たせている約20のパラメータ（※攻撃力とか、こちらの攻撃を避ける確率など）をそれぞれ変えたものになっています。ただしCPU側の"攻撃力"とは、受けるダメージ量が大きくなるというものでなく、CPU側の手数が増えるというものです。ちなみにCPUの学習機能は１ラウンドごとにリセットされます。



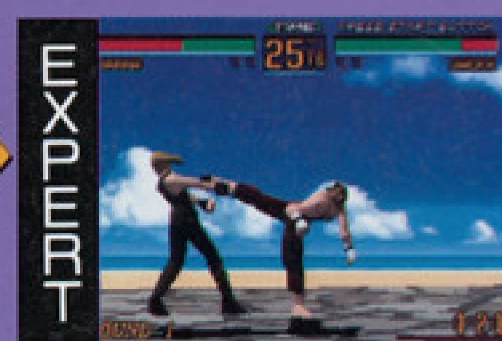
まずはオプションで難易度設定の項目をいじってみよう。

EASY



EASYのジャッキーだと、パンチ連打だけでも勝てるが……。

EXPERT



EXPERTになると、いろいろ変化をつけた手数を出してくる！

大公開!!　セガサターン版「バーチャファイター」㊙裏技・その1

CDアクセスなし！

これが簡易キャラセレクトだ!!

さて、AM２研インタビューの際や、記事の節々で、セガサターン版「バーチャファイター」には、隠された裏技がたくさんあるということは、みんなも知ってのとおり。ただし、ここまでのところ、まだそれらの裏技は１つとして公開されていないのが現状だ。というわけで、今月は、すでにソフトも発売され、みんなもガンガン対戦で楽しんでいると思うので、一番お手軽で、しかもちょっと役に立つ裏技を公開しちゃうぞ。その名は「簡易キャラセレクト」。これを使えば、読み込みが１回分しなくてすむというものだ。やり方も簡単だから、もう見つけてた人もいるだろうけど、慣れた相手との対戦時には、きっと役に立つと思うな。来月の『セガサターンマガジン』では、もっとスゴイ裏技を公開するかも。

段位モードの裏技はP.127に

①勝負が決まったら…



②LかRを押しっぱなしに

アクセスなし！

③簡易セレクト画面に！



この裏技が使えるのは"VSモード"の時だ。やり方は非常に簡単。このモードで対戦をやっていて勝負がついたら、「リプレイ画面」の時に１Pか２Pのどちらかが、LボタンかRボタンを押したままにしておいてみよう。すると、いつもと違った画面が……。

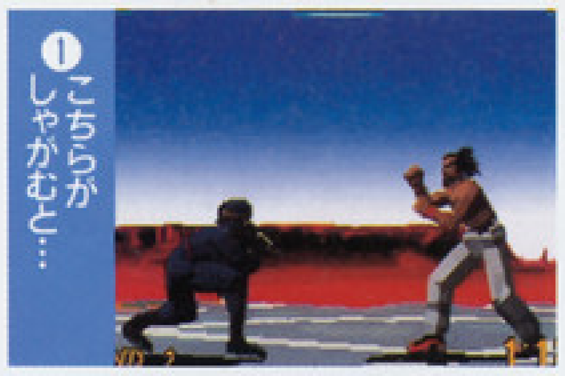
この画面が出てきたら成功だ。いつものキャラセレクト画面より簡素だが、こちらのほうならCDアクセスも１回少なく、ステージセレクトも可能なのだ。しかもキャラのカラーも選べるぞ（１PならA決定で基本、Cで２P色、２PならAで２P色、Cで基本色に）！

これがセガサターン版CPU攻略の基本戦法だ！

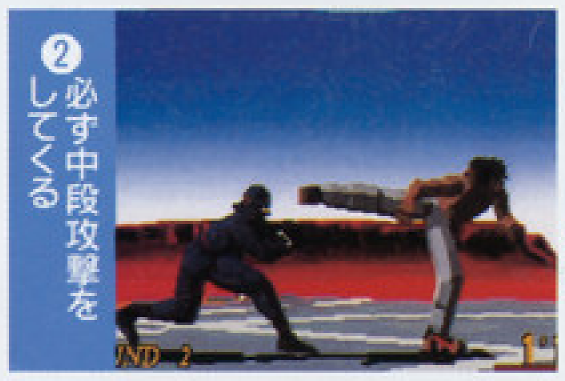
CPUキャラは、まともに戦うと非常に難しい感じがするのですが、よく観察してみると、それぞれのキャラに共通のクセや、攻略の糸口が見えてきます。以下に、私、四天王ジェフリーなりの対CPU戦基本攻略法と各ラウンドごとのポイントを挙げてみますので参考にしてください。

基本攻略パターン❶ しゃがむと必ずサイドキックが！

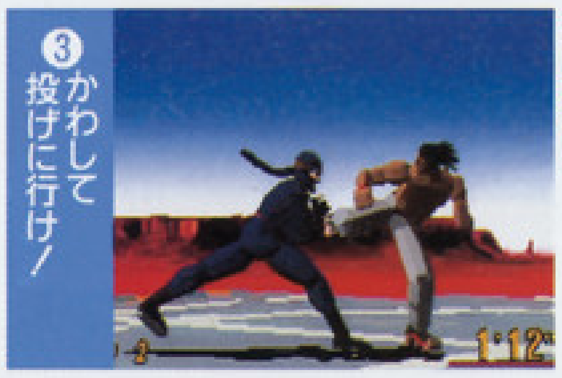
普通に真正面から立ち向かうと、どのキャラも手強い（てごわ）のですが、じつはCPUキャラは、こちらがしゃがんで待っていると、それに反応して必ず中段攻撃（サイドキックや膝蹴り）を出してくる習性があるのです（しかも攻撃が当たらない間合いでもしてくる！）。これを利用して、相手が無意味な中段攻撃をした後にダッシュで近づき→投げるという戦法が、どのCPUキャラにも非常に有効に使えます。ちなみに、この戦法は手数の多いEXPERTのほうがやりやすいでしょう。ただし、ダブルステップニーの怖（こわ）いサラや、蹴りの際に一歩踏み込んでくるカゲには、この戦い方は難しいので注意してください。



敵の攻撃が当たらない遠い間合いで、しゃがんでみよう。すると……。



こちらがしゃがんだのに反応し、CPUは当たらないのに、中段攻撃を。



CPUの技の戻りの瞬間にダッシュで潜り込めば、投げ放題にできるぞ！

基本攻略パターン❷ 意外とダウン攻撃をしてこない

「バーチャファイター」の戦いにおいて〝ダウン攻撃〟は重要ですが、対CPU戦の時に、CPU側はあまりダウン攻撃はしてこないようになっています。もちろん、難易度設定によって、してくる確率は違いますが、覚えておいてもいいでしょう。



最終ボスのデュラルは、さすがにダウン攻撃もバンバンかけてくる。

基本攻略パターン❸ 起き上がりは蹴りを出せ！

対戦時には、状況によっていろんなパターンが必要になってくる〝起き上がり〟ですが、セガサターン版のCPUは、起き上がりに攻撃を当ててくることが多いので（これは狙っているわけでなく、単にこうなってる）とりあえず蹴りを出しておけば、安心でしょう。


対CPU戦なら、起き上がりには蹴りを出しておけば、まず大丈夫。

以上をふまえて、全CPUキャラを大攻略だ!!



VS STAGE1 対CPUジャッキー完全攻略！ JACKY BRYANT

ダウン攻撃は絶対してこない！

最初の相手となるジャッキー。この時点だと、手数や強力な技を出すことも少なく、ほとんど苦労なく倒せる相手といえるでしょう。対戦で脅威となるダウン攻撃は絶対にしてこないのですが、カウンター狙いの技やキャンセル技には少し注意が必要かもしれません。自分の得意な一撃必殺攻撃で短時間、2ポイント先制勝利と行きましょう！

この技に要注意！



突然繰りだしてくるサマーソルト。不用意に近づくな。

AM2公式ガイド アーケード版との違いは？

キャンセルもしてくる

ジャッキーは、アーケード版と比べると、若干ガードが堅くなっています。また、キックが間に合わないと判断すると、キャンセルしてパンチを出してくるので、カウンターには気をつけましょう。こちらがぼーっとしていると、突発的にサマーソルトキックやネックブリーカードロップを出してきますので、侮（あなど）っていると危険です。ちなみに、アーケード版では使ってこなかった膝サマーなどの技を使ってくることがありますが、これはCPUが狙って出しているわけではないので、対策のしようがありません。速攻で倒しましょう。


たまにネックブリーカードロップを仕掛けてくるが、ダウン攻撃はしてこないから問題なし。


アーケードで使ってこない技も出してくるが、こちらが速攻で倒せば、いいこと。

AM2公式ガイド 有効なキャラと有効な技は？

パンチだけでも勝てるが……

最初のキャラでもあるし、特に誰を使えば、というのはあまり考えなくても勝てるでしょう。難易度がノーマルならば、何も考えずにパンチを連打しているだけでも、勝てるはずです。

しいて有効なキャラを言えば、まだ手数が少ないので、投げ技やコンボ系の技を持っているキャラが有効なのではないでしょうか。特に上で紹介している〝誘い投げ〟は面白いようによく決まるので、練習台にもいいでしょう。ちなみに対人戦では、比較的体重が軽いのを利用して、ラウのラッシュで押し出すのも有効だと思います。


ジャッキーにはジャッキーで、という戦法でもいい。サマーソルトを先制して華麗に勝とう。


ジェフリーなどの投げ技中心のキャラで攻めるのも良い。投げがバシバシ決まって気持ちいい。



VS STAGE2 対CPUジェフリー完全攻略！

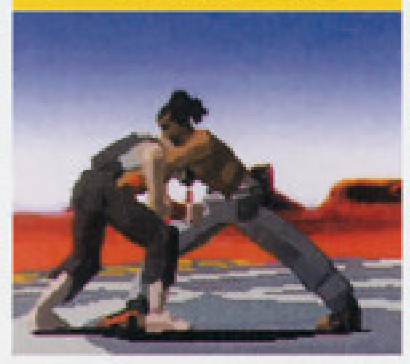
JEFFRY McWILD

むやみに突っ込むと投げのエジキに！

アーケード版よりかなり強くなっているキャラクターの1人です。といっても、こっちの攻撃は当たるので一気に倒すことを考えましょう。一番気をつけたいのは、投げ技。単発のキックやパンチを空振ると、まず投げにくるので、できるだけ連続技で攻撃するようにしたほうがいいでしょう。速い膝蹴りから投げにもくるので、その時はしゃがみ防御を。

この技に要注意！

トーキックスプラッシュ



かなり高度な技のトーキックスプラッシュもたまに出すぞ。

公式ガイド アーケード版との違いは？

積極的に投げを狙ってくる

アーケード版との大きな違いは、全体的に投げにくる確率が高くなっていることです。ジャッキーと違い、そろそろダウン攻撃なども繰りだしてくるので、意外と油断できません。こちらが普通の攻撃をすると、ガードされてしまうパターンも多く、しゃがんでいてもニーアタックや中段蹴りが飛んできます。体に似合わずジャブや下段蹴りなどの細かい技をしてくるのも、なかなかイヤなところです。

私は1度トーキックスプラッシュをくらったことがありますので、くれぐれも注意してください。



不用意に近づけば、ますますまちがいなく投げ技のエジキになる。ボディリフトは早期脱出を。



デカイ体に似合わず、細かい攻撃もしてくるジェフリー。膝蹴りは、意外と速いので要注意。

公式ガイド 有効なキャラと有効な技は？

遠隔から攻撃するキャラを

ジェフリーは、基本的に近くの間合いに入ると、投げられてしまうので、遠隔から攻撃できるキャラが、有効と言えば有効でしょう。これでいくとカゲあたりが良さそうですが、他にもサラを使って、遠くからコンボ系の連続技で攻めるとかもできるでしょう。また、アキラならしゃがみでキックを誘っておいて、遠くから猛虎硬爬山や裡門頂肘などを当てることもできます。

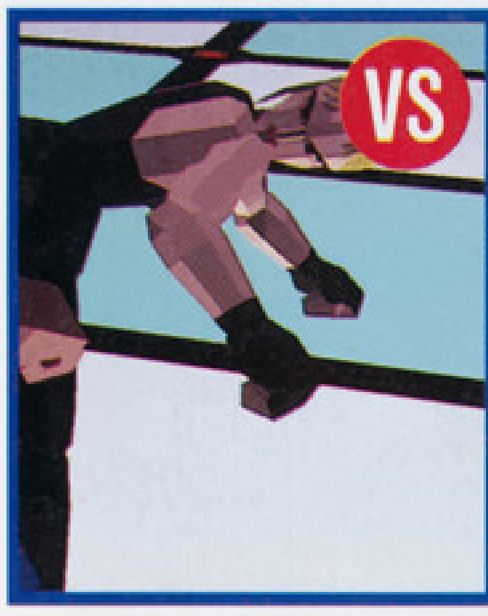
ちなみに、対人戦では、相手がうまい人だとパンチを1発当てられたら、絶対投げられてしまうので、やはりラウあたりで押し切ってしまいましょう。



サラのコンボサマーソルト等、連続技は面白いくらいよくヒットしてくれる。



ラウでスキのない攻撃をすれば難なく勝つことができる。ただし単発攻撃をするとつかまるぞ。



VS STAGE3 対CPUサラ完全攻略！

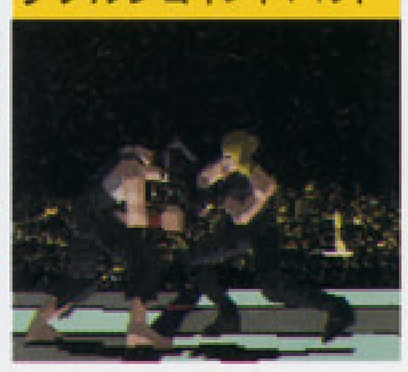
SARAH BRYANT

しゃがみパンチで押せる！

このあたりからガードがかなり堅くなり、ダウン攻撃も頻繁に使ってきます。ダブルステップニーがあるので、“しゃがみ誘い”は、キツイかもしれません。やや危険ですが、代わりにイリュージョンやミラージュキックをすかして投げましょう。イリュージョン(2発)かミラージュ(3発)かは、見てからでも十分間に合いますので、確実に決めてください。

この技に要注意！

ダブルジョイントバッド



素早い動きから繰りだすダブルジョイントバッドは強烈。

公式ガイド アーケード版との違いは？

多彩な膝蹴り攻撃が脅威

セガサターン版のサラは、アーケード版と大きな違いはありませんが、結構積極的に攻めてきますので、初心者のカベとなるんじゃないでしょうか。特に膝系の技には、注意してください。また、ダウン時に、サラの頭がこちらにあったら、まずスプリングキックを狙ってくると思っていいでしょう。この場合は、うかつに飛び込まないで、ガードをし、反撃（PKなど）しましょう。しゃがんで待っていると、ラウンド開始時にダッシュニーを出してくることもあるので、気を抜かないようにしてください。



スタート時のダッシュニーには気をつけよう。このあとさらにダウン攻撃をしてくるぞ。



ニーキックやイリュージョンキックを出してきたら、慌てずにすかしてから反撃だ。

公式ガイド 有効なキャラと有効な技は？

体の軽さを利用して押し出せ

サラに対しては、やはり重くて遅いジェフリーあたりは不利です。逆に、スピードでは互角のパイを使い、先手必勝で、連拳腿や双拳旋風腿をいきなり出すとよく当たります。サマーソルトも恐いですが、ここはガードしてから反撃してやりましょう。ちなみに、サラは体重が軽いので、しゃがみパンチなどを出していると、体を浮かせて一気にリングアウトにもっていけます。ラウなら、斜上掌を当ててサラの体を浮かし、そこからの連続技でリングアウト、アキラなら猛虎を使って一気にリングアウトを狙うのもテです。



体重の重い、ジェフリーなどは使わないほうが無難だ。サラのスピードについていけないぞ。



ラウの攻撃で浮かしてから連続技というのが倒しやすい。しゃがみパンチも有効だ。



VS STAGE4 対CPUカゲ完全攻略!

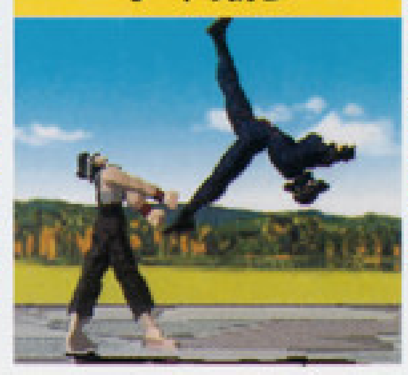
KAGE-MARU

勝ってると逃げ回る卑怯さに注意

CPU戦でまず最初につまづくのが、このステージでしょう。こいつは、こちらの攻撃をガードせずに、しゃがんで避けて、カウンターを当ててくることが多いようです。投げにいくと、逆に投げられることが多いですし、挙げ句の果てには、勝っていて残りタイムが少なくなってくると逃げ回る奴です。アーケード版では使ってこない水車蹴りにも要注意。

この技に要注意!

水車蹴り



カウンターで出されるとツライ。戻りの遅さを狙おう。

公式ガイド アーケード版との違いは?

回転地擂り脚が出やすい

カゲは初心者のカベだけあって、じつにいろんな技をまんべんなく出してきます。〝しゃがみ→キック誘い〟もできなくはありませんが、カゲはキックの際に一歩前に踏み出してくるうえ、戻りも速いので、この戦法はあまり使えません。投げやダウン攻撃もしてきますが、弧円落で投げた相手に対してあまり追い打ちをしてこないのは幸いでしょう。ちなみに、アーケード版と違って、回転地擂り脚は、非常にコマンド受けつけがしやすくなっている(※コマンド自体は同じ)ので、自分がカゲを使うなら試してみてください。



勝ってるとタイム切れ前に逃げ回るのは、アーケード版といっしょ。結構卑怯です。



この通り、自分で回転地擂り脚を出すのは非常にやりやすくなっている。ドンドン転がれ!

公式ガイド 有効なキャラと有効な技は?

コンボサマーが使えるぞ

とりあえず、ラウ、パイ、カゲ、サラなど、〝PPPのバック転キック〟を持つキャラが有効です。これは、こちらがPPPと打つと、カゲも負けずに押してこようとするからです。PPPとこちらが打っておいて、バック転キックをかませると、見事にカウンターで当たってくれます。

ちなみに、タイム切れ前にカゲが逃げだしても、リング際まで行くとあちらから飛んできてくれるので、サマーソルトなどの餌食にしましょう。また放っておくと、勝手にリングアウトしてしまう間抜けな面もあります(笑)。



PPPときて、バック転キック。サラのコマンドは入れやすいのでオススメだ。



タイム切れ前に逃げ出しても、リング際まで行くと、バック転をやめて大ジャンプをしてくる。



VS STAGE5 対CPUパイ完全攻略!

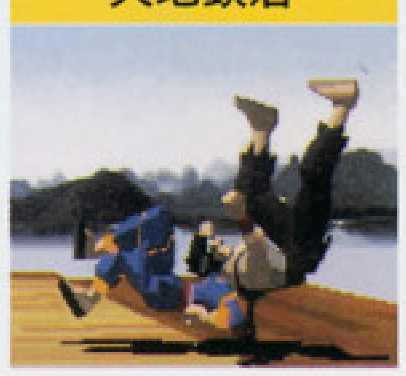
PAI CHAN

スキの大きい蹴りにつけ込め

直線的に攻めると、受け身投げの餌食にされてしまうパイ。連続技と投げ技が強力なので、まともに戦うと、手強いでしょう。ただし、中段攻撃が少ないので、基本的にしゃがみ待ち→大きなスキの出る回し蹴りの後に投げにいくというのが有効です。リング際では、いきなり天地頭落でリングアウト勝ちを狙ってきますので、注意してください。

この技に要注意!

天地頭落



ヘタにリング際に攻め込むと天地頭落で逆転負けも……。

公式ガイド アーケード版との違いは?

手数がかなり多くなっている

ここまでのキャラに比べると、かなりガードが堅いので、なかなかこちらの攻撃は当たってくれません。特にセガサターン版のパイは、受身投げの燕旋擺柳などを非常によく狙ってきますので、うかつに単発の上段攻撃はしかけないほうがいいでしょう。

また、パイはダウン攻撃も、素早いので、注意が必要です。カゲ同様、キックの際に踏み込みがあるので、しゃがみ誘いは難しいのですが、その分戻りの遅いサイドキックをガードで受けて、PKやコンボ攻撃を叩き込むといいでしょう。



つかみ投げの燕旋擺柳は、決められると精神的ショックが大きい。単調な攻撃は慎みましょう。



パイは戻りの遅いサイドキックが狙い目。ガードしてから、こちらの攻撃を叩き込もう。

公式ガイド 有効なキャラと有効な技は?

浮かせてリングアウト!!

パイは、全キャラ中で一番体重が軽いので、一度浮き上げれば、一気にリングアウトまでもっていけます。どのキャラでも対抗できますが、オススメなのは、やはりアキラでしょう。パイのサイドキックをさそって、猛虎硬爬山で吹き飛ばすか、連環腿で迎撃というのが非常に有効です。ただし、パイはスピードがあるので、前後に動いて翻弄されやすいのも確か。初心者の人は、基本的にしゃがみパンチで牽制しつつ、相手のスキをうかがうといいでしょう。ちなみに、ウルフなどはしゃがみからスプラッシュを狙うのも美しいです。



このように浮かしてしまえば、一気にリングアウトが狙える。アキラは飛ばせる距離も大きい。



ウルフなら、やはりスプラッシュマウンテンを狙いたい。しゃがみから出せるのも強みだ。



VS

STAGE6 対CPUウルフ完全攻略！

WOLF HAWKFIELD

投げにいくと投げ負ける！

まともに戦えば、結構苦戦を強いられる相手です。普通に攻撃しても正確にガードされてしまうので、やはり〝すかし投げ〟を狙うのがいいでしょう。ただし、こいつは膝蹴りを出す確率が高いので、その時は無理に投げを狙わないほうがいいでしょう。ジェフリー同様スキのない膝蹴りはやはり要注意です。ラリアットもたまに注意しておきましょう。

この技に要注意！

アックスラリアット



たまに突発的にくるが、しゃがんでいれば当たらないぞ。

公式ガイド アーケード版との違いは？

ジャイアントスイングも使う！

アーケード版と一番違う点は、アーケード版で絶対使ってこなかったジャイアントスイングを使ってくる点です。やってくる確率はそんなに高くはありませんが、こちらの上段攻撃を避けた後に投げてくるというパターンが多いようです。また、投げ技も強く、こちらが投げにいっても、逆に投げられてしまうことが多々あります。不用意に近づきすぎるのは危険です。

ちなみに、アックスラリアットは突発的に仕掛けてくることはありますが、ショルダータックルは、めったに仕掛けてきません。



なんとアーケード版では使ってこなかった大技ジャイアントスイングを使ってくる！　強烈!!



デカイ体に似合わず、細かい攻撃もしてくるジェフリー。膝蹴りは、意外と速いので要注意。

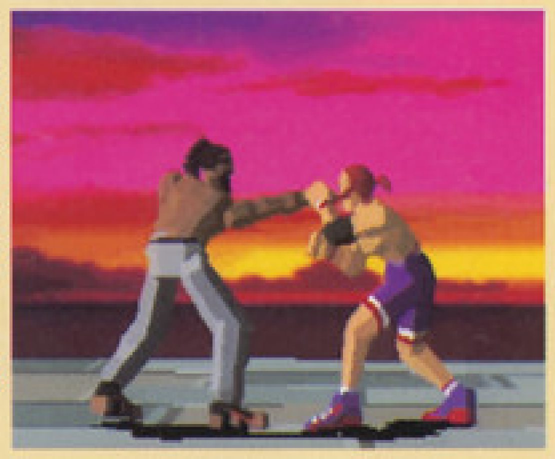
公式ガイド 有効なキャラと有効な技は？

遠隔から攻撃するキャラを

しゃがみ誘いで投げる〝すかし投げ〟ですが、ウルフの場合は逆に投げられてしまう可能性が高いので、とりあえず近くでしゃがんで膝蹴りを誘いましょう。ここで、アキラなら先読みで鉄山靠か、猛虎硬爬山、さらにはサイドキック→裡門で迎えましょう。ラウ、パイ、カゲならＰＰＰ→バック転キック、ジャッキーならサマーソルト、サラならコンボサマーが入ります。ですが、ここはやはり投げ技合戦ということで、ジェフリーを当てていくのもいいでしょう。しゃがみパンチ投げや、パンチスプラッシュが有効です。



ブライアント兄弟のサマーソルトでキレイにキメたい。サラならコンボサマーがオススメ。



ここはやはりジェフリーで。トーキックスプラッシュは難しいがパンチスプラッシュは使える。



VS

STAGE7 対CPUラウ完全攻略！

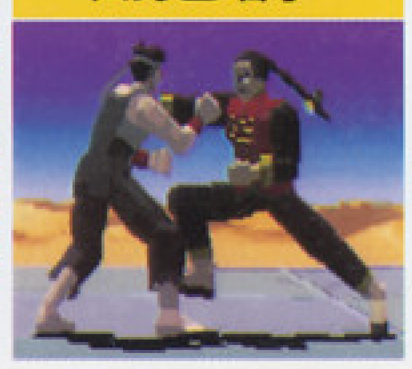
LAU CHAN

ラウ係数のお手玉攻撃が脅威！

アーケード版より少し弱めになっているようですが、あいかわらずパンチ連打で押してきて、リングアウトにもっていかれるパターンになりがちです。これはアーケード版のメインプログラマーがラウ使いだったため、ラウに限って連続攻撃が入りやすいように〝ラウ係数〟といったものが組み込まれていたためです。斜下掌からの連係は、要注意です。

この技に要注意！

転身巴咽掌



アーケード版より高い確率で仕掛けてくる。威力も強烈だ。

公式ガイド アーケード版との違いは？

転身把咽掌の確率が高いぞ

斜上掌を打ってくるのは少ないのですが、とにかく〝しゃがみパンチ→斜下掌→パンチ連打お手玉〟は、絶対に掛けられないようにしたいところです。投げ技、特に転身把咽掌はアーケード版以上にやってきますので、注意が必要です。ちなみに、ラウのサイドキックは、出も、戻りもかなり速いので、しゃがみ誘い→すかし投げのパターンは、掛けにくいと思います。

ラウはかなりの確率でダウン攻撃をかけてきますので、これを逆手に取ってこちらから投げにいくのもいいでしょう。



斜下掌からのお手玉攻撃は、かけられたら、ラウ係数が働いてどうしようもない。やられるな。



ラウのサイドキックはモーションが速いので、すかし投げにもっていくのは難しい。

公式ガイド 有効なキャラと有効な技は？

ダウン攻撃のスキを突こう！

対人戦の上級者は、パンチスプラッシュのように、パンチから転身把咽掌へ持っていく使い手もいるラウ。ここはすかし投げでなく、こちらからダウン攻撃の際に出る大きなスキをついて投げにいきましょう。やり方は簡単。まず相手に向かって小ジャンプをすると、当然パンチで落とされます。相手がダウン攻撃をしようとしたらすぐに起き上がります（ダメージが小さいので早く起き上がれる）。成功したら、ダウン攻撃失敗のスキをついて、後ろからの投げでも、心意把でも何でもできます。派手な大技で決めましょう！



まずは、相手に小ジャンプをかけて、打ち落としてもらう。ダウン攻撃をしてきたら……。



素早く起き上がり相手の背後を取りましょう。投げに行くなり、大技を決めるなり好き放題だ。



STAGE8 対CPUアキラ完全攻略！

AKIRA YUKI

まともにいくと勝てない強さだが……

さすがに主人公だけあって、CPU戦においては、最強の部類に入る強さをもっています。一撃必殺の鉄山靠や鶻子穿林などを使ってきますので、かけられると精神的ダメージも大きいでしょう。ミドルキック→裡門頂肘を中心にした連係攻撃など、CPUのペースにもっていかれないようにしないとツライ戦いになります。自分の間合いで戦いましょう。

この技に要注意！

裡門頂肘



対人戦でも怖い裡門頂肘を使った連係。ガードをしっかり。

公式ガイド アーケード版との違いは？

鉄山靠を重ねてくるぞ！

セガサターン版は、アーケード版と違い、鉄山靠や鶻子穿林などを使ってくる確率が上がっています。これらは特に起き上がりに合わせてくることもあり、掛けられると脅威でしょう。ただし、対人戦のようにそこから連係につないではこないので、救いはあります。"しゃがみ→サイドキック"の誘いもできますが、アキラのサイドキックは戻りが速いのでカウンターで技をかけられると大ダメージになります。注意しましょう。ちなみに、アキラのダウン攻撃は、かわされやすいので、自分ではあまりかけないほうが得策です。



起き上がりに対して、鉄山靠を重ねてくる鋭さもある。間合いを保って戦おう。



動きが遅いので、サイドキックを誘って投げにいくこともできるが、ハメたほうが無難？

公式ガイド 有効なキャラと有効な技は？

垂直ジャンプ前蹴りでOK

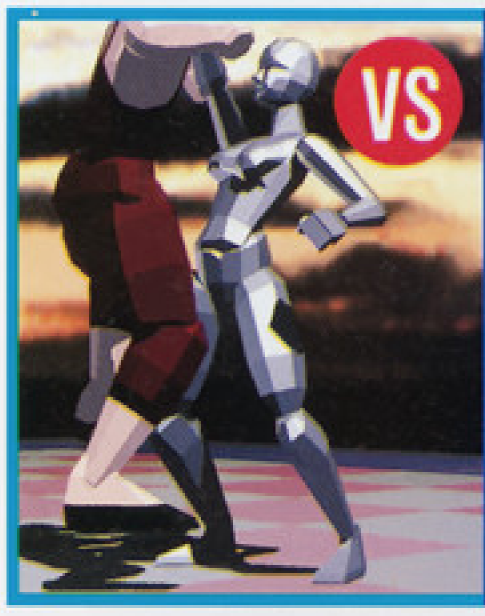
アキラには基本的にアーケードで使えた技が通用します。1つはPKだけで勝ちにいくパターンと、もう1つは垂直ジャンプ→前蹴りのパターンでダメージを与えるものです。また簡単なハメとしては、こちらがPPPを出すと裡門を打ってくるので、これをガード。またPPPG…この繰り返しがあります。たまにPPPが当たるのでサラならコンボサマーを混ぜたりすると美しいでしょう。ただしリング際では突然攻撃方法を変えてくることもあるので、リング際にきたらしゃがみパンチを入れてさがるなど工夫しましょう。



勝ちにいくならキャラは誰でもいい。垂直ジャンプ→前蹴りは、姑息だが、結構確実に勝てます。



PPPで裡門頂肘を誘って上ガード…の繰り返しで、チクチク行く。美しくないがこれも確実。



BONUS STAGE

DURAL

対CPUデュラル完全攻略！

アーケード版にない大技も炸裂！

ここのステージは業務用と違ってリングが広くありません。従って、業務用で使えた逃げ回り戦法が使いづらくなっています。リングアウトを狙っても、ラリアットや、ショルダータックルをかわさない限り難しくなっています。"すかし投げ"も狙えますが、ラウ同様素早い上に、連環腿など対しゃがみ技も多く持ってますので、注意が必要です。

この技に要注意！

ブレーンバスター



不用意に近づくとかなりの確率でこれの餌食に。慎重に。

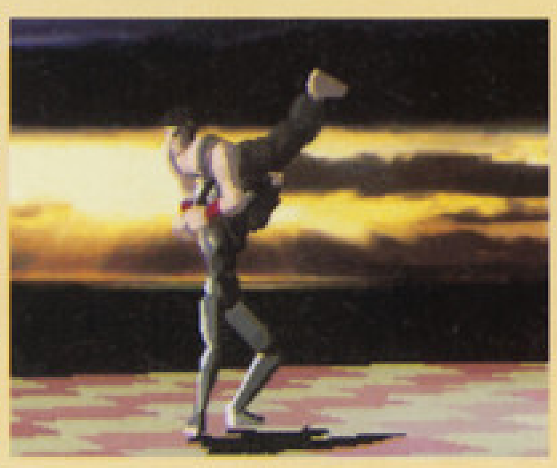
公式ガイド アーケード版との違いは？

体重がアーケード版より重い！

セガサターン版のデュラルは、体重がアーケード版より重くなっているのが一番の違いです（アーケード版はジェフリーより軽い100kgだったが、今回は220kg）。このため、遠くへ飛ばない浮かないといった印象があります。アーケード版にない技としては、トーキックスプラッシュ、鉄山靠、ジャイアントスイングもやってきます。ちなみに、こちらのダウン攻撃はまず当たらないので、仕掛けないほうがいいでしょう。なお、ボディリフトはアーケード版よりも逃げやすくなっているので、掛けられたら必至に逃げてください。



アーケード版では使ってこなかった数々の技を使ってくるぞ。どの技がくるか見切ろう。



ボディリフトは、アーケード版よりも抜け出やすくなっている。つかまったら早く逃げよう。

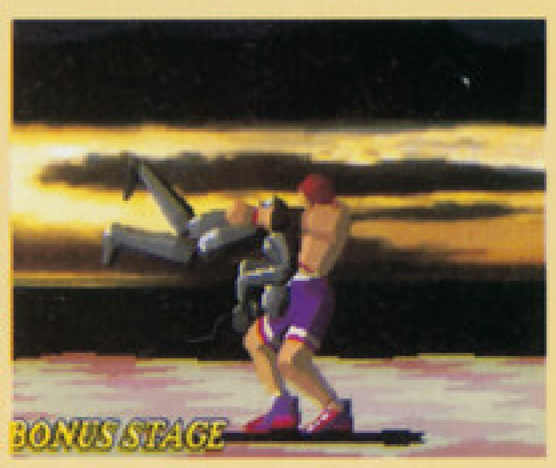
公式ガイド 有効なキャラと有効な技は？

トーキックスプラッシュに注意

セガサターン版のデュラルにも、しゃがみ待ちでサイドキック（膝蹴り）を誘っておいてつけ入ることはできますが、サイドキックは、ラウ同様速いので難しいかもしれません。ラウならば、斜下掌PPや斜下掌PPでひたすら押し、リング際でしゃがみパンチ、立ちパンチ、斜下掌PP、バック転キックでリングアウトが狙えます。基本的にPPPバック転キックを持っているキャラならば、ラウ同様で押せます。また、デュラルはトーキックスプラッシュも狙ってくるのでトーキックを受けたらすぐしゃがんで防ぎましょう。



デュラルはこの他、垂直ジャンプ→空中前蹴り…の繰り返しでも簡単に勝てる。すかしも可能。



ウルフなら、しゃがみパンチスプラッシュマウンテンを狙える。バック転蹴りも非常に有効だ。

AM2研特別インタビュー

いよいよ開発始動！ セガサターン版「VF2」！

セガサターン版「バーチャファイター」も一段落し、次は「デイトナUSA」の番…と思いきや、早くも「VF2」移植スタッフが決定し、開発もスタートという大ニュースが！ チーフの岡安氏に聞いたぞ。

セガサターン版「バーチャファイター2」開発チーフ 岡安 啓司



「バーチャファイター」に続き、「バーチャファイター2」の移植でもチーフになった岡安氏。気になる話も続々出てるぞ？

セガサターンは3チーム以上が動いています

本誌■まずは近況からお伺いしたいのですが、セガサターン版「バーチャファイター」も無事終わられた今、岡安さんのチームは何を？

岡安■じつはこの間、「バーチャファイター2」のチームが決って、そろそろ作業に取りかかってきているところです。

本誌■本当ですか？　スタッフは、前のメンバーと同じ人なんですか？

岡安■基本的には同じですね。ただ、当然「2」の移植なんで、アーケードの「バーチャファイター2」を作ったスタッフも新しく入ってきてますよ。それと、あまり詳しくは言えないんですけど、セガサターンの他のプロジェクトも、AM2研内で動きだしてますから、うちのチームからセガサターン経験者をそちらに回したりもしています。まあ、メインのメンバーはほとんど同じですね。

本誌■具体的には、セガサターンでは何チームぐらいが動いているんですか？

岡安■3チーム以上動いてますよ。でも、だいたい察しはつくと思いますが(笑)。

本誌■「VF2」のお話が出たので、まずはそちらからお伺いしますが、具体的に作業はどこらへんから進められる予定なんでしょうか？

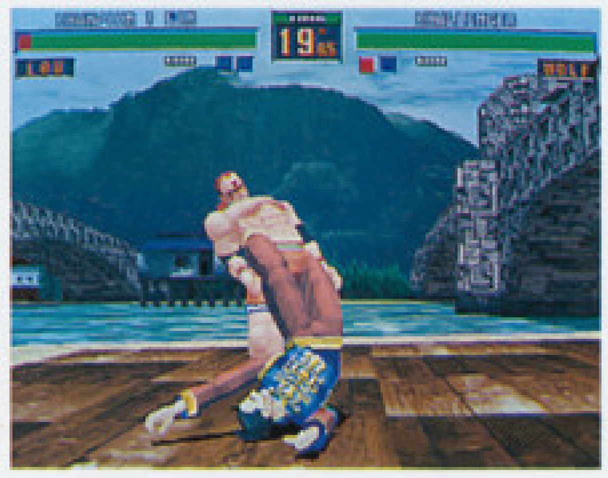
岡安■当然、まずはプログラムを解析するところから始まるでしょうね。この間アーケードの「2」のメインプログラマーと話をしていたら、もともとアーケード版の「2」は、やっぱり「1」を元にして作っていったらしいんですが、最終的には全然違うものになっちゃったらしいんですよ。だから、はじめは僕もセガサターン版の「1」を元にして作っていけば、なんとかできるんじゃないかと思っていたんですけど、どうも話を聞いている限りではゼロから始めないとダメみたいですね。

本誌■ハードウェア的に、セガサターンで1／60秒の動きは実現できるものなんでしょうか？

岡安■それができなければ、「2」である意味がなくなってしまいますから、なんとしてでも実現したいと思います。実際、ソフト的にさらに高速化ができれば、できると思うんですが、どうしてもできなければ、特別に速いチップなんかをつけてもらうかもしれませんね。

本誌■アーケード版の「2」は、背景などもポリゴンでできていますが、ここらへんは再現できますか？

岡安■結局、ポリゴンをたくさん出せば出すほど、処理速度は遅くなっていくわけなんですが、そこらへんは、ポリゴンを減らして処理を速くするといった方向に向かうと思うんですよ。でも、「2」では全面的にテクスチャーを貼れますから、デザイン画の段階でうまくできれば、ポリゴンは少なくできるはずなんですよね。実際、アーケード版の「2」は、



発売は来年「3」が出る時になりそうな(?)「バーチャファイター2」。

「1」よりも各キャラのポリゴン数が減っていますし、1画面に出しているポリゴンもじつは少ないんですよ。だから、今回の「2」の移植では、デザインのデキがかなり重要になるでしょうね。

本誌■セガサターン版「バーチャファイター」では、キャラを換えた時には読み込みが必要でしたが、「2」では、さらに読み込むデータが大きくて大変なような気がしますが？

岡安■移植の際、データ的なものは、基本的にアーケード版のものをそのままもってくるんですけど、今回は圧縮も含めて、「1」とはデータの形式を変えることになると思います。そもそも「2」では各キャラの技がそれぞれ膨大に増えていますので、「1」と同じ方法で作っていると、データが入りきらないんですよ。だから、今回はそうしたデータ形式でも、いろいろ工夫がいるでしょうね。

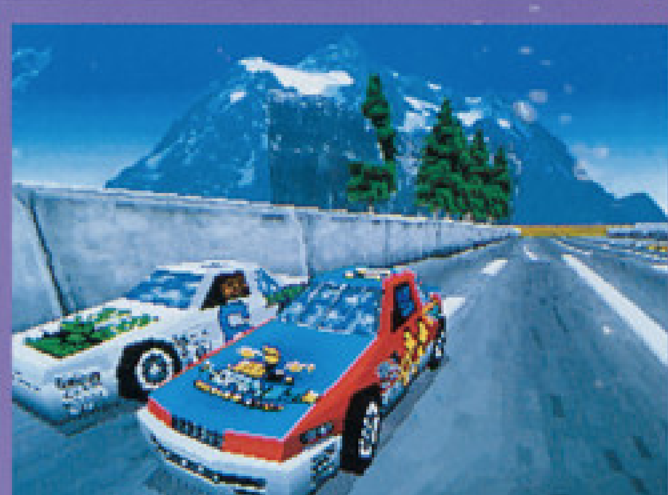
SEGA SATURN

DAYTONA USA

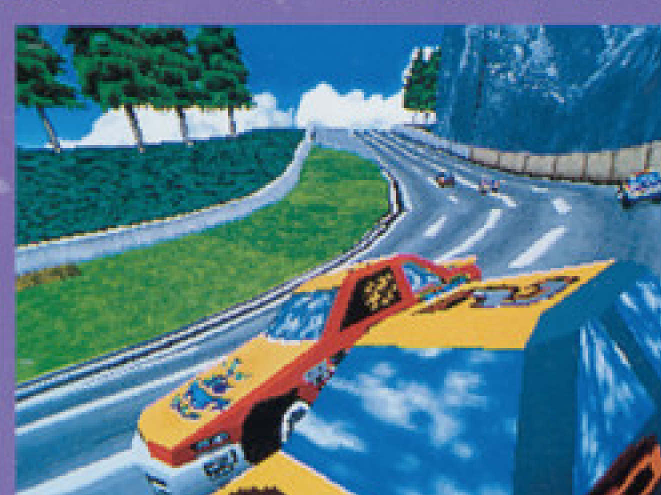
「バーチャファイター」も発売され、次はAM2研の次回作「デイトナUSA」が注目されるところだが、現在はご覧のとおり、初級コースの背景に木も加わり、アザーカーも新たに4台（忍者、レポ、ARCR、ポップハウス）ができてきた。今のところの予定では、年内には初級コースをすべて終わらせ、遊べる状態にまでしたいとのことだから、期待していいんじゃないかな？ 年明け号の『セガサターンマガジン』では、ドドーンと紹介できそうだから、待っててね。

デイトナUSA
4月発売予定　価格未定　RAC

開発フル稼動中!! 完成を待て！



新車も続々できてきた！　こいつは和風レストランがスポンサーという設定の"忍者"だ。

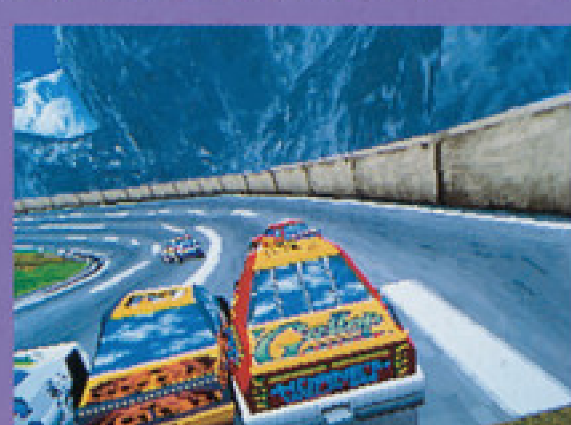


ちなみに、自車がマニュアルカラーになっているのに注目！　敵車はバッテリー会社ARCR。

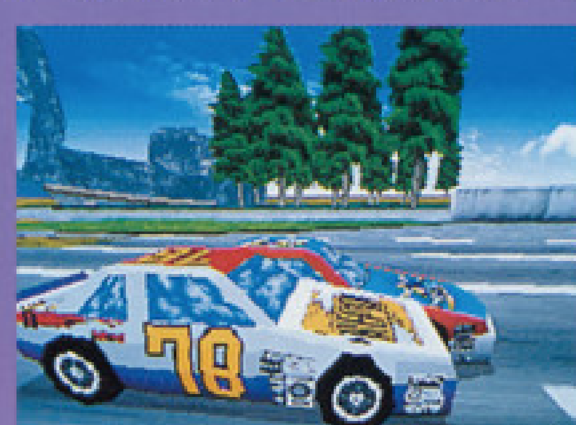


来月になれば、ここの壁にはおなじみのソニックウォールも入ってきているはず。続報を待て。

新たに敵車もできてきた！



デイトナなら、こんなバトルも続出！　ガンガン当てろ!!



背景には森林も入ってきて、だいぶそれっぽくなってきた。

写真ではわかりにくいかもしれないが、スピード感や操作性などはかなりのデキに仕上がってきてた「デイトナUSA」。もっと詳しいことは発売中の『セガサターンマガジン』VOL1でも載せるぞ。

本誌■セガサターン版の「1」では、オリジナル要素として段位認定モードが入りましたが、岡安さん自身としては、「2」に入れたいオリジナル要素ってありますか？

岡安■そこらへんは鈴木部長も考えがあるんでしょうが、僕としては隠し技なんかも入れたいとは思っているんですけどね。でも、これは作って入れるのは簡単なんですけど、バランスが一気に崩れちゃうんで、実際は難しいでしょうね。

本誌■岡安さん自身が見て、「バーチャファイター2」というのはいかがですか？

岡安■もうすごいですよ、本当に。本当は、進んで移植担当をやりたいなんて言いたくないほどなんですが、たまたま鈴木部長と軽く打ち合せをしていた時に「こうすればなんとかできるかもしれませんね」なんて言っちゃったら、いつの間にか、またチーフになってて（苦笑）。でも、やるからには、納得のいくものにしますから期待しててほしいですね。



セガサターンのラインで動きだしているチームというと、やっぱりコレもありそう？

「デイトナUSA」は年内に初級コースが完成？

本誌■「デイトナUSA」のほうなんですが、こちらはどんな感じですか？

岡安■今はご覧のとおり初級コースがかなりできてきてるんですが、12月半ばまでには、初級コースは完全にできるようにする予定です。初級コースができてしまえば、あとはコースデータを換えるだけのようなものですから。

本誌■アーケード版の「デイトナUSA」も1／60秒で動いていましたが、こちらのほうは、再現できるんでしょうか？

岡安■できる限り処理を高速化して、それに近づけるようにはしようと考えてますが、難しいところでしょうね。実際こういったレースものは、道路などもテクスチャー処理されてて、ポリゴンで表示している面積自体が大きいですから、処理的にツライところがあるんですよ。だから、どこまで高速化して、どこまで表示できるかというのが、大きな問題になるでしょうね。

本誌■プレイステーションの「リッジレーサー」はご覧には？

岡安■見ましたよ、エレショーとかニコグラフとかで。

本誌■ご感想はいかがですか？

岡安■いやあ、よくできてると思いますよ。ただ、うちの「デイトナUSA」チームのメンバーも見てきたんですが、彼らが言うには「うちと同じところで苦労してるのがわかって安心した」って言ってましたね。同じところで苦労して、悩んでるってことは、お互いにスペック的に近いということでしょうね。でも、うちは発売が後なんで、絶対あれよりはいいデキに仕上げようとは思ってますよ。

本誌■「デイトナUSA」のほうは「リッジレーサー」と違って、同時走行している車が40台と非常に多いですよね。ここらへんもセガサターン版では再現できそうですか？

岡安■普通にゲームをしているだけなら、「デイトナ」も1画面にせいぜい3～4台出てくる程度なんですが、場合によっては10数台が、わーっと入り乱れる場面もありえますからね。その時の処理にどれだけ耐えられるかは、最大の課題だと思います。

本誌■家庭用ならではの新コースというのは、ありえそうですか？

岡安■今のところ難しいと思いますよ。コースっていうのは、とりあえずあればいいやってものじゃなくて、何10コースも作ってやっと1つ採用されるっていうレベルですからね。よほど時間があれば、考えられますが、今のところは未定です。ただ、オプション関係は、「バーチャファイター」同様、いろいろ充実したものをつける予定ですので、要望があれば言ってほしいですね。



表示ポリゴンの面積が多いと、処理速度もツラくなる「デイトナ」。

本誌■「デイトナUSA」と同時発売のハンドルコントローラーは、アナログ対応と聞いてますが？

岡安■現段階で、うちにサンプルもきてるんですが、これは今から開発側の要望を反映させるためでもあるんですよ。〝バーチャスティック〟の時もそうだったんですが、最初のプログラムの時にサンプルがきまして、僕らは「ボタンが固すぎるとか、スティックとボタンの配置がどうだ」とか、いろいろ言わせてもらったんですよ。だから、今回のアナログ対応もうちの最初からの要望でしたし、形のほうも今後変わるかもしれません。こういうハード設計部隊は、他社のものとかも研究してますしね。

本誌■今後のメドはいかがですか？

岡安■「デイトナＵＳＡ」は、予定どおり来年の春頃にはいけそうですが、「バーチャファイター2」は、アーケードの「3」が出る頃ですかね（笑）。まあ、画面的なものは3～4カ月後にはお見せできると思いますので、来年を期待しててください。

本誌■ありがとうございました。

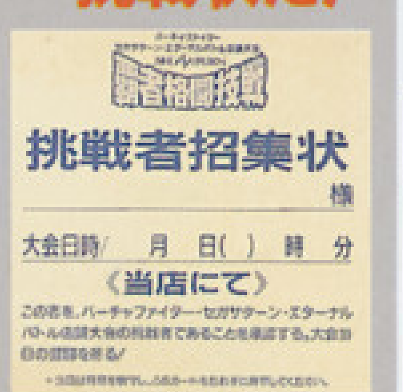
（11月14日、AM2研にて収録）

AM2研ニュース

盛り上がる「VF」大会に挑戦状登場!!

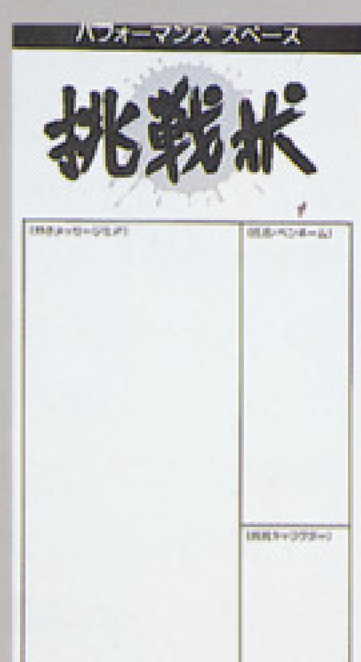
巷では、セガサターン版「バーチャファイター」の発売や、「バーチャファイター2」の登場を記念して、全国ゲーム大会「バーチャファイター・エターナルバトル」が開催中なのは、みんなも知ってるよね。セガサターン版の大会は、全国4,000店のソフト販売店舗で、12月18日まで店舗大会が開かれてるんだけど、その目印となるのが右の等身大アキラなんだ。しかもこのアキラ、ただのポップというわけでなく、参加者の挑戦状を張りつけられるボードになっているんだ。まずは、キミの大胆な挑戦状を張りつければ、店舗大会に参加するチャンスができるぞ。店舗大会の上位入賞者には、VFジャンパーなどうれしい賞品もあるから、ドンドン挑戦しようぜ！

これが▶挑戦状だ！



挑戦者招集状
様
大会日時／　月　日（　）　時　分
《当店にて》

右の挑戦状に名文句を書きければ、上のエントリー認定証をもらえるぞ。



お店に備えつけてあるこの挑戦状にキミの熱いメッセージを叩きつけてくれ。

等身大アキラが目印！



これがウワサの等身大アキラのポップだ。腕に自信のあるキミも、そうでないキミも、今回の記事を見て、戦いに挑もう！

引き続きハガキ大募集！

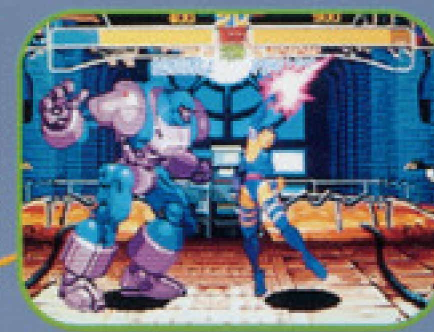


注目のAM2研とともに連載してきた「AM2研Express」は、『セガサターンマガジン』になっても、新たな形になって登場する予定だ。というわけで、今後もみんなの質問や意見、イラストなどを募集していくぞ。AM2研スタッフもちゃんと目を通してるからドンドン送ってね。採用者の中から、毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するよ。

【新AM2研Express応募先】AM2研への質問、意見、イラストなどは、〒103　中央区日本橋浜町3-42-3『セガサターンマガジン』編集部「AM2研Express」係まで送ってね。

特集PART1!!





セガサターンTAKE OFF!!








セガを代表する2人のクリエイター対談のほか気になるサードパーティー情報や最新作情報満載!!

いよいよ発売されたセガサターン。発売前から140万台という受注を達成し、各サードパーティーも俄然にぎやかになってきた。今月はセガ2大プロデューサー対談を始め、注目のサードパーティー続報もあるぞ。来年に向け、セガサターンはメジャー機を目指しTAKE OFFする!!

セガサターン発売記念特別対談



鈴木 裕 VS 中 裕司



セガを代表する2人の天才がセガサターンの明日を語る!!

セガサターン版「バーチャファイター」を始め、アーケードの「バーチャファイター2」などで、今や業界中から注目されているAM2研の鈴木裕。こちらが、セガ・アーケードのスターならば、家庭用機チームには「ソニック」シリーズを始め数多くの名作を生んだ中裕司がいる。よきライバルであり、師弟関係にあると言われるセガの2大プロデューサーが語るセガサターンの未来とは、はたしてどのようなものなのだろうか？ 『BEEP！メガドライブ』最後を飾り、実現した特別対談。まずはじっくり読んでくれ！

アメリカから帰国との噂をキャッチし、2年ぶりに実現した鈴木・中両氏の対談。この2年でさらなる実績を築き上げた2人が、今セガサターンにかける思いを語る！



セガサターンをやるためにアメリカから帰ってきた

本誌■今回は、セガサターン発売記念と、『BEEP！メガドライブ』の最終号を飾る(かざ)べく、セガを代表するプロデューサーのおふた方に集まってもらったわけですが、中さんは2年前に本誌でこのような対談を組んで以来ですので、まずは軽くプロフィールと、鈴木部長とのご関係をお教えいただけますか？

中■そうですねえ、とりあえず「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の1、2、3と「ソニック＆ナックルズ」を手掛(てが)けたと言えばわかりやすいでしょうか。僕自身は「ソニック2」以来アメリカに3年ほど行っていましたが、今は日本に帰ってきています。それと、裕さんは僕の1年先輩で、もう10年ぐらいになりますね。ずうっとライバル的な状態っていうよりも、僕としては尊敬できる人であって、すごい人ですよね。全然、

セガ・アーケードの雄



セガAM2研部長
鈴木 裕

1958年6月10日生まれ。1983年にセガに入社し、2年目に早くも世界初の体感ゲーム「ハングオン」を大ヒットさせる。その後「スペースハリアー」「アウトラン」「アフターバーナー」「R-360」「バーチャレーシング」「バーチャファイター」などセガを代表する名作を多数生み出す。若くして取締役も務めるセガ最強のプロデューサーだ。



最新作 **バーチャファイター2**

いよいよアーケードで稼働が始まった、この冬最大の話題作「バーチャファイター2」。その奥深さは、中国取材旅行の成果が大きく反映されている。セガサターンへの移植も注目だ！

追いつこうと思うけど、追いつくまでに至らない。まあそんな感じです。

本誌■今回中さんが、アメリカから日本に帰ってきた理由というのは？

中■もともと僕は、「ソニック1」がアメリカでヒットして、じゃあ「2」からはアメリカでやらないかっていう感じで、向こうに行ってやっていたわけですが、結局外人スタッフとのコミュニケーションの問題とか、優秀な日本人スタッフの確保とか、いろいろ大変な部分もありまして、そろそろ帰ろうかなと……。

本誌■3年間はあちらの所属ということだったんですか？

中■そうですね。SOA（セガ・オブ・アメリカ）の所属でした。

本誌■ちなみに今、日本ではどこの所属になっているのですか？

中■今はCS1研に所属しています。

本誌■CS1研さんというと、セガサターンをいろいろやってますが、中さんも、もう何かやってるということでしょうか？

中■そうですね。とりあえず僕は、セガサターンのソフトを作るために帰ってきましたし、実際現在、何かアクションゲームらしきものを作っていますよ（笑）。まだ制作に入ったばかりなので、お見せできるのは先になりますが、来年ぐらいを目指してやってます。

本誌■セガサターンを実際いじられてみてのご感想は？

中■ハード的にはものすごく面白いと思いますよ。僕の望んでいたハードよりももうはるかに上をいっちゃってるっていう感じがありますね。ただ、僕は常々、うちのハード設計関係者には「メガドライブだってCPUさえ速くしてくれれば、もっと面白いゲームを作るよ」って言ってたし、容量的にも最近は「あれがやりたいから、これだけの容量をくれ」って言える時代ではあったんで、まだまだメガドライブでもいけるとは思っているんですよ。それからするとセガサターンは、もうCPUはムチャクチャ速いですし、映像表現もそうとうなものがありますから、もう大変ですね。裕さんみたいに常に最新鋭のボードをいじってるとまた見方は違うんでしょうけど、とにかくすごくて、楽しみなハードです。

鈴木■家庭用のゲーム機としてはオーバースペックなぐらい進化しすぎてるっていう感じがありますよね。何もここまでってぐらい（笑）。

中■そうですね。本当に。現時点では3D全面にやるのでなければ、ほぼ何でもできちゃいますよね。できないものは本当に探さないといけないぐらいで、今まであるゲームの表現でいけば、ほぼすべてのものができると思いますよ。だから、あとは面白いゲームを作るだけですよね。高いお金を出して買ってもらったユーザーに対してもそうしたいですし。

本誌■中さんとしては、セガサターンを使って、どんなものを作りたいとかありますか？

中■僕は3DのRPGですね。でも、先に作るものもありますんで、今すぐにはできないんですけど（笑）。他には3Dもののドライブのゲームも作りたいですね。まあ、今のところは100万本以上売れてセガサターンを背負って立つようなアクションゲームを目指してやってますよ。

本誌■中さんっていうと「ソニック」シリーズが有名ですが、セガサターンで、「ソニック」を作るとしたら、どういうものができそうですか？

中■いやあ、構想はありますけど、ちょっと内緒です（笑）。まあ、よく言われる3Dっていうものも、一般ユーザーには、まだまだ入りにくい部分があると思うので、その辺は極力考慮していこうと思ってます。どうやってうまく見せるかとか、いかに操作性を良くするかとか……。裕さんところの「バーチャファイター」は、それの一番いいところをついてできてますよね。そういう意味でも何か画期的なものが考えれたらいいなとは思っています。

あと今はAM2研さんに、先を越されてセガサターンを背負ってもらっていますが、僕としては、早くAM2研さんに追いついて、いいソフトを作りたいですし、裕さん達が背負ってるモノを早く軽くしてあげたいですしね。

鈴木■いやあ、結構重いですから。

中■ね、コンシューマー（※家庭用機）って、開発がいろいろ大変ですから。でも、面白くもありますよね。裕さん、昔から「コンシューマーをやってみたい」って言ってたし。

鈴木■でも、僕はコンシューマーでやってみたいのは、本当はRPGなんだけどね。やっぱり思いっきり時間をかけて遊ぶゲームをそろそろ作りたいですね。

中■裕さん、ずうっとアーケードのほうだったから、3分間でいくらってものばかりですからね（笑）。

鈴木■そう、そう、そう、そう（笑）。そろそろ3分じゃないやつを1回やってみたいですね。2時間とか、3日とか、1カ月とか。じっくりやれるものをね。

2人の天才 鈴木裕と中裕司が作るRPGとは？

本誌■鈴木部長が作られるRPGって、どういうものになるんでしょうか？ 僕らとしてはなかなか想像しにくいんですが……。

鈴木■僕がやりたいRPGっていうのは、例えば大昔のRPGなんかありますよね。テキスト系のものもありますし、グラフィック自体が出てこないものもありますし……。要はあのへんのものにあった良さを出したいな、と思いますね。今巷によくあるタイプのRPGじゃないことは確かです。どうせやるなら、他に似てないのがいいですし（笑）。

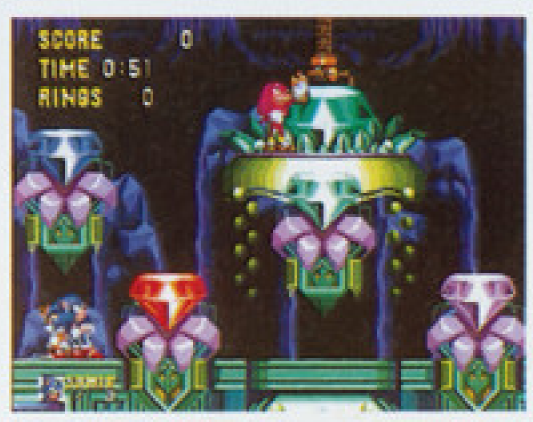
本誌■感じとしてはシンプル？

ソニック生みの親



セガCS1研プロデューサー
中 裕司

1965年9月17日生まれ。1984年にセガに入社。「ソニック」の1、2、3及び「ソニック＆ナックルズ」のチーフプロデューサーとして有名だが、それまでには、マークⅢの名作「北斗の拳」を始め、「ファンタシースター」、メガドライブの「ファンタシースターⅡ」「大魔界村」など、多くの名作を手掛けている。セガCSを代表するプロデーサーだ。



最新作 **ソニック&ナックルズ**

今月の読者レースで見事トップを取った「ソニック＆ナックルズ」。今回の話の中では出なかったけど、ロックオンシステムの秘話や、真のエンディングの話などは、次回のお楽しみに。

2人の天才が語るセガサターンの明日

吹くかバーチャ旋風!!



セガサターン140万台受注の原動力となった「バーチャファイター」。他を寄せつけない完成度は、シリーズ化によって今後数年は旋風を呼びそう。

鈴木■僕の頭がシンプルなもんで、ゲームもそうなっちゃうと思いますよ(笑)。シンプルでも面白いものはあると思うんですよ。まあ、技術的にはそれなりに複雑なんだろうけど、遊んだ感覚は、いたってシンプルになると思いますよ。

中■楽しみですよね。僕も見てみたいですね(笑)。

鈴木■いや、やる、やらないじゃなくて、とりあえずやりたいという話ですからね(笑)。

本誌■中さんが作りたいRPGというのは、どんな感じのものですか？

中■ちょっと違いますけど、あえて言えば「VIRTUAL HYDLIDE」に近い感じですかね。あれは僕もよくできてると思いますよ。ただ、僕が作るんだとしたら、もうちょっと違うものになると思います。まあ系列からいけば、ああいうタイプのものか、もしくは、昔「ファンタシースター」を作った時にやり残したアイデアが結構あるんで、そうしたものを実現したいというのもありますね。

鈴木■僕もね、中君にはRPGを作ってほしいんですよ。本当に(笑)。

中■「ファンタシースター」(※1987年12月)からは、そうとう年月が経っちゃってますけど、あの頃はまだRPGがあんまりなかった時代ですからね。あの頃思っていたアイデアっていうのは、いまだに他のところでやられてないものも結構ありますから、ぜひそのうちやりたいんですよね。でも、たまたまアクションゲームでちょっと売れちゃったんで、今は僕なんか「アクションゲーム屋さん」みたいに思われちゃってますんで。本当は、セガに10年いて、スポーツとかも作ってますし、いろいろやってるんですけどね。

鈴木■一度ヒットしちゃうと、それ専門と思われちゃうよね。

中■そうですね。そこらへんがツライとこですよね。僕としては「スペースハリアー」みたいな、裕さんの世界観が出てるものや「パワードリフト」みたいな遊びっぽいゲームが好きなんで、裕さんにはまたあんなゲームも作ってほしいんですけど。

鈴木■でも、なかなか難しいんだよね(笑)。ユーザーにウケなきゃしょうがないからね。かといって同じシリーズばかりを作ってると、飽きてきちゃうし。

中■本当はもっといろんなことをやってみたいんですよね。でも、今は全体的に開発期間が1年とか長くなっちゃってますから、僕も早く裕さんのようになって、いろいろプロデュースする立場になれるといいんですどね。

本誌■2年前の対談の時には「任天堂さんに追いつけ追い越せって」っていう意気込みを語ってもらいましたが、今はそれがだいぶ実現したんじゃないですか？

中■なんか任天堂さん、ちょっとおとなしくなってしまいましたよね。アメリカに長くいたせいもあるのかもしれませんが、日本に帰ってきても、やっぱり任天堂さんおとなしくなっちゃった気がすごくするんですよ。ウチがぶち抜いちゃってもいいんですけど(笑)、とりあえず任天堂さんには、やはりライバル的存在であってもらいたいんで、頑張ってほしいですね。

本誌■アメリカで任天堂とは……？

中■トントンって感じですね。セガのほうが売れてるって言いますけど、実際は同じぐらいの感覚です。お店でも同等に扱われていますし、結構お互いいい存在だと思いますよ。

本誌■それでは最後に、メガドライブから次世代機へ変革していく中で、今後も含めて一言いただければ。

中■そうですねえ。……次世代機へバトンタッチってよく言われるけど、僕はメガドライブは、もう終わりだとは思ってないんですよ。現時点では僕自身もすごくやりたいし、もしも体が2つあれば、もう1人の僕にはメガドライブをやらせたいくらいですから。それぐらいメガドライブはいいハードだと思いますし、まだまだやれると思ってます。だから、バトンタッチというよりは一緒にこのまま、セガサターンと共存していきたいというのはすごくありますね。

本誌■中さんのセガサターンのタイトルはいつごろ見れますか？

中■たぶん来年でしょうね。でも、現時点でやっているのが面白くなさそうだったらボツにしちゃいますから。ただ、今のところ自分達の間では「いけそうだな」っていう感触をスタッフ全員つかんでいるんで、期待しててほしいですね。

本誌■鈴木部長はいかがですか？

鈴木■僕はセガサターンっていうのは非常にバランスのいいハードだと思うんです。オールマイティで何でもできちゃうタイプですよね。ですから、「バーチャファイター」の移植ではセガサターンのオールマイティな性能の内のある一部分を引き出そうとして作りましたが、今後はテクスチャー技術やCPUパワーやら、音楽など、いろんな能力を引き出して作っていきたいと思いますね。今後、数カ月の内は、もっともっと面白い発表があると思いますので、期待しててください。

(11月15日AM2研にて収録)


お互いに実績をあげてきたAMとCSの2大プロデューサー。彼らがいればセガの未来は安泰か？ 次回作に期待。

出るかソニック・サターン!!



対談の中ででてきた中氏が作っているというアクションとは「ソニック」なのか？ その答は来年に！

対談を終えて……どうなるセガの明日？

2年前の本誌'92年1月号で初めてマスコミに登場した鈴木裕と中裕司。中氏は当時「ソニック2」を、鈴木氏は「バーチャレーシング」をリリースした直後だったが、その時彼らが言った「これからセガは面白くなりますよ」という言葉は、今まさに実現しつつある。その彼らが「セガサターンは面白くなる」というのなら、その言葉に偽りはないだろう。大いに期待したい。



2年前の対談記事。この時から大きく飛躍したセガと2人の天才。彼らの黄金時代は近い。

SEGA SATURN

セガサターン サードパーティー最新情報!!

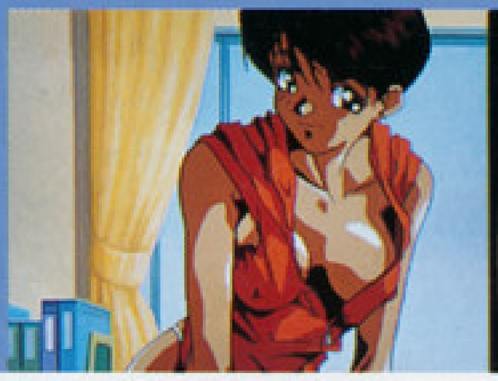
カプコン、コナミ、バンダイなど大手有力会社が続々始動!







セガサターン本体の発売前後にかけて、一気に発売が続出したサードパーティー各社のタイトル。詳しくは、発売中の『セガサターンマガジン』でも載せてるけど、ここでもう一度現状をまとめておこう。新規では、タイトー「レイフォース」やガイナックス「プリンセスメーカー」なども移植決定だ!





カプコン

格闘ゲームの雄が放つのは期待の超最新作!!

御期待度ダントツのサードパーティー〝カプコン〟が発表したセガサターンタイトルは、アーケード最新作「X-MEN」と「ストリートファイター・ザ・ムービー(仮)」の2大格闘だ!!

X-MEN チルドレン オブ ジ アトム

●発売日未定●価格未定●ACT

カプコンのセガサターンタイトルは、アーケードに12月登場予定の超最新作「X-MEN」の完全移植版だ! おなじみの超人気キャラが画面狭しと暴れまくる最新の対戦格闘アクションは、300メガ以上の大容量を費やしたというだけあって、奥も深く、アニメパターンも超流麗! 「ストII」スタッフが贈る「X」を超えた「X」に注目だ!!



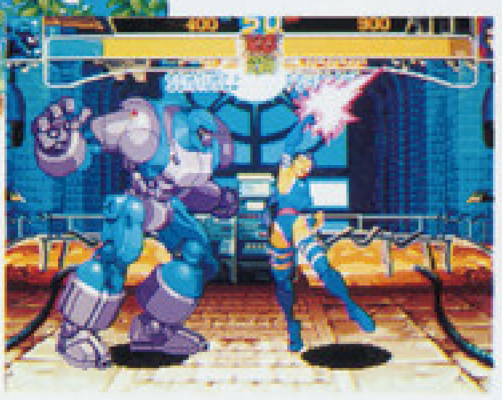
人気の10人が集結!

キャラセレクト画面。人気のウルヴァリンを始め、TVでおなじみのキャラが勢ぞろいだ。

驚異の300メガ超格闘!



バトル画面は左右だけでなく、上空にも広がっている。スーパージャンプで上空から攻撃だ。



画面からハミ出しそうなほどデカいキャラも、信じられないぐらいスムーズに動く。300メガパワーならではだ。



超ド派手!!

必殺技も見どころの1つ。難しくても昇龍拳コマンド程度で、スゴイ技が出せるぞ。初心用にオートガード機能もある。

ストリートファイター・ザ・ムービー(仮)

●発売日未定●価格未定●ACT

こちらは来春日本公開される同名映画をベースにした実写取り込み対戦格闘ゲームになる予定だ。映画に出てくる役者を取り込んだキャラがアツイ戦いを繰り広げるぞ。各キャラが使う必殺技やコマンドは、基本的に「X」に準じたものになるとのこと。従来の実写取り込みゲームを凌駕する1本だ。



日本でもおなじみのジャン=クロード・ヴァン・ダム。ゲームには、映画に出てこないキャラが出てくる可能性もありそうだぞ。

このキャラが動くのだ!



カプコン大阪本社開発チームも自信満々!!





▲コンシューマ制作部 三並 達也 氏

セガサターン用タイトルを発表したという情報を入手した本誌ではカプコン大阪本社を訪れ、開発陣に話を聞いてきた。「どちらもセガサターンのハード能力を最大限に生かしたタイトルになります。ウチの開発方針は〝ソフトがハードを凌駕する〟ですから、文字通りセガサターンを代表するようなタイトルにしてみせますよ」と、三並氏も自信満々。期待しようぜ!!



カプコンの内覧会でも大好評だったアーケード版「X-MEN」。セガサターンでコイツがプレイできる日も近い!?

詳しくは発売中の『セガサターンマガジン』で!

コナミ

待ち望んでいた人気タイトルをグレードアップ移植!

セガサターンマガジンを読んだ人は知ってると思うけど、ついにコナミからも待ちに待ったタイトルが発表! それもメジャータイトルが2本だから、嬉しくなっちゃうよね!

極上パロディウスだ!(仮)

●今春発売予定/価格未定/SHT

コナミのセガサターン参入第1弾ソフトは、同社の名作「グラディウス」にコミカル・アレンジを加えた、パワーアップ型横スクロール・シューティングゲーム「パロディウスだ!」……の続編。ゲーセンでは大好評だったこのタイトル、先行発売のプレイステーション版と同様、「極パロ」と前作「パロディウスだ!」のカップリング仕様だ。平たく言えば、ソフト1本分の値段で2本分楽しめるってコト。アーケード版での興奮が冷めやらぬシューティング野郎も、「とりあえずセガサターンでいっぱいゲームしたいな」という人も、今春発売予定のこのタイトルは要チェック!





こちらは「パロディウスだ!」。グラフィックの雰囲気は大差ないが、展開や演出が少々おとなしい?

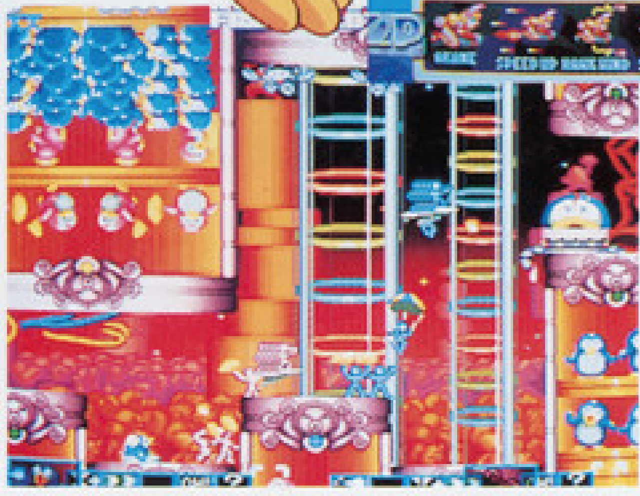


2人同時プレイも可能のコミカルSHT。初心者への配慮もバッチリだ。

もちろん豪華カップリング仕様!



プレイヤーの機体は8タイプ。攻撃スタイルがだいぶ違うので、いろいろ試そう。



ときどき脳味噌が痛くなるようなフィーチャーも登場するが、それもご愛嬌。

実況パワフルプロ野球'95(仮)

●今春発売予定/価格未定/SPT

かつてこんなに喋る野球ゲームがあっただろうか!? アナウンサーはラジオ中継さながらに試合を実況し(本職のアナウンサーの声だから妙に説得力がある)、ときにはウグイス嬢の澄んだ声がこだまする。プロ野球に興味がある人なら感動すること間違いなしだ。さらに投球・打撃の操作システムが、従来の野球ゲームと大きく異なる点も見逃せない。リアルタイム性を損なう事なく高度な駆け引きが楽しめる、玄人好みのシステムだぞ。

セガサターン版は、SFC版「パワプロ2」と同じ最新のシステムを搭載し、データもいちばん新しいものを使用する予定。より美しいグラフィックに注目!



個性的なCGキャラクター。選手のリアクションや守備のアニメーションも豊富になる。

最新システム 最新データ、そしてパワーアップした実況!

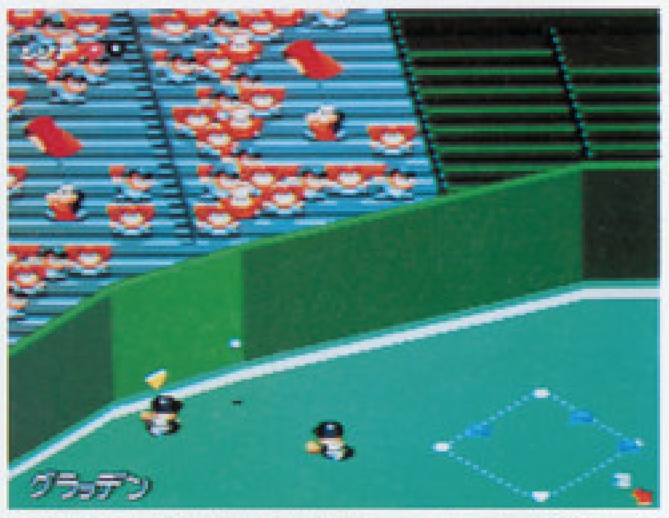




94年の名勝負を再現するシナリオモードやペナントモード、アレンジモード(新設)などあり。



実況はABC放送の太田アナウンサーが担当。軽快な喋りをバックにプレイに燃えろ!



実在する11球場をリアルに、そして可愛らしく(?)再現。球団別の応援団も入るぞ。

コナミからのメッセージ ホットなタイトル届けます



メガドライブのラインナップを中心に開発を統括してきた桐田部長と広報の早川さん。サターンに全力投入。

コナミ開発六部 桐田部長:今回の2タイトルはそれぞれ、アーケード、スーファミからのコンバージョン(移植)という位置づけですが、オリジナル要素も当然考えています。今後のセガサターンへのラインナップは、主にアーケードでのヒット作を完全、またはグレードアップした形で、タイムリーにコンバージョンしていくつもりです。また、我々が得意なアクションRPGなども押さえたい。そして、コアユーザーはもちろん、国内のライトユーザーに重点を置いた商品展開をしていくつもりです。今回はユーザーの声にできるだけ応えていきたいと思っています。一番注目されている機種ですから、がんばります。

(セガサターンマガジンインタビューより抜粋)



常に移植希望のランキングに入る、近未来サイバードアドベンチャー「ポリスノーツ」。サターンへの移植は?

ジャレコ

コストパフォーマンスの高いタイトルを投入します

あのジャレコがセガサターンに参入決定！　第１弾は、ゲーセンで大好評だった脱衣麻雀のグレードアップ移植だ。さっそく公開された開発中の画面をお見せしよう！

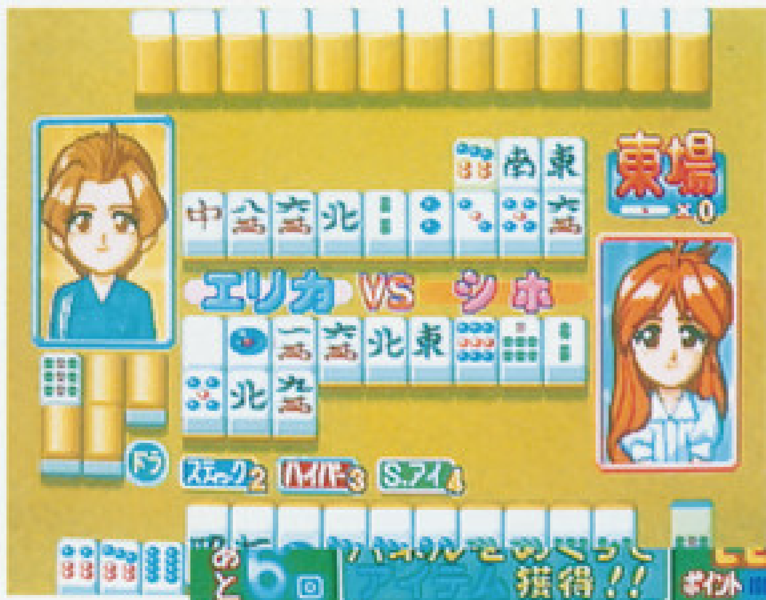
アイドル雀士スーチーパイ Special

●2月発売予定／価格未定／TAB

スーパーファミコン版、アーケード版などで人気の美少女麻雀ゲーム「アイドル雀士　スーチーパイ」が、セガサターンでもプレイできるのだ。プレイヤーは、それぞれ得意のツミコミ技を持っている７人の女のコ（キャラデザインは園田健一氏）の中から１人選んで、他の６人と麻雀対決を繰り広げる。スーチーパイとは、プレイヤーが選んだキャラを援護してくれる正義の味方(?)で、配牌を選ばせてくれたり、振り込みを無効にしてくれたりするのだ。ツミコミはあからさまだし、対局の合間に神経衰弱形式の小ゲームもあるから、麻雀の苦手な美少女ゲームファンにもお薦めだ。



6人の対戦相手を倒すと、ボスキャラが登場。エンディングは選んだキャラによって違う(写真は3DO版)。



これが、初公開の開発中のサターン版画面写真。アーケード版同様、勝つとスクロール表示で2画面分の脱ぎシーンが拝める。



特典いっぱいのパネルマッチ（これもサターン版画面）。これで必殺技アイテムを得たり、プレイヤーキャラの経験値が稼げる。

ジャレコからのメッセージ

待ち続けていたあなたのために、業務用「スーチーパイ」がセガサターンにアップグレード移植されます。業務用には登場していないキャラが幕間に登場するは、人気声優14名の豪華キャストで、全16キャラが喋りまくるは、歌まで３曲入ってるはで、これはもう、商売抜きでお薦めです。

セタ

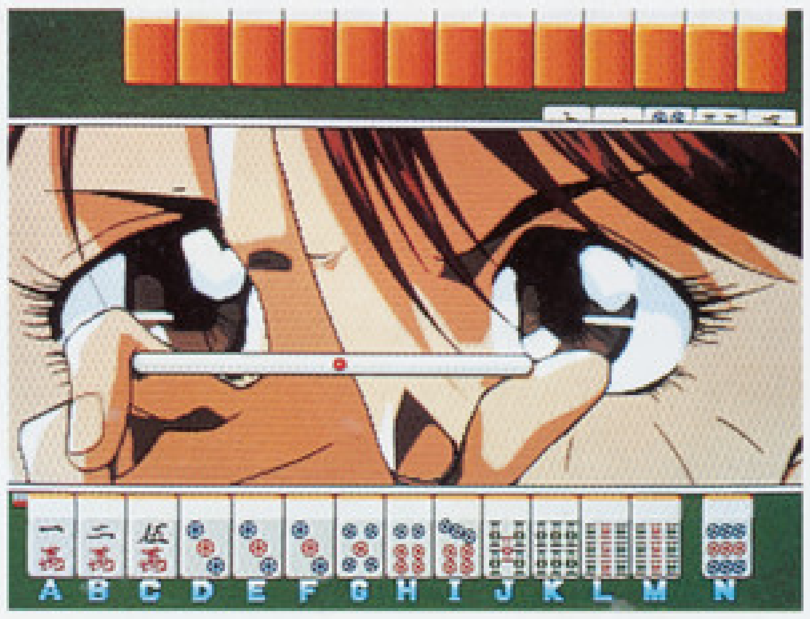
セタも正式参入！　PVも本家から発売されることになりました

タイトルだけ発表されていた「PV」も、セタの正式参入決定で具体性が増してきた。先日ゲーセンに登場したばかりの最新脱衣麻雀が、君の部屋でプレイできてしまうのだ！

スーパーリアル麻雀PV

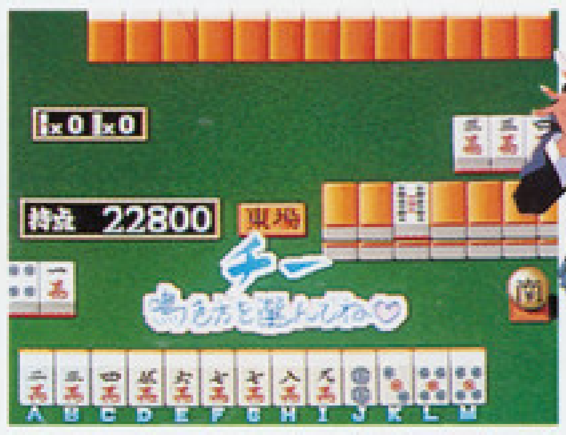
●発売日未定／価格未定／TAB

美少女脱衣麻雀ゲームの重鎮タイトルといえば、セタの「スーパーリアル麻雀」シリーズ。毎回可愛い女のコが登場しては、あられもない姿を見せてくれる、とても素晴らしいゲームなのだ……と言いたいんだけど、女のコが異常に強くて、なかなかそうもいかないんですな。トホホ。今年の冬には「パートV」が登場し、再び世間を賑わせているが、その最新作が今春にもセガサターンに移植されるというではないか。こんなに早く、高校２年の仲良し３人組を家に連れ込めるなんて、いいのかなあ？(何いってんだ）とにかく期待！



麻雀同好会を正式な部活動にするために張り切る、という今回のストーリー。え？







ポンとかリーチとかするたびに音声が聞けるのは常識。ドキドキしますね。

セタからのメッセージ

ゲーセンで「スーパーリアル麻雀ＰＶ」は遊んでくれたかな。今回の１番のウリは３人の女の子の動き。動画枚数はなんと1,000枚を突破！　ということは、みずきのムフフな動きも、綾のホホホな動きも、晶だって……。今度はあなたの家でお会いしましょう。





総動画枚数は1,000枚を超えているとか。スーパーリアルな感じですな。

セガがレーティングシステムを導入

セガは「ソフト倫理審査機構」を設立し、11月から自社販売のソフトタイトルに〝推奨年齢区分〟の表示を始めた。今後サードパーティーにも広く呼びかけ公的機関として運営していくようだ。具体的にはソフトを「全年齢推奨」と、自分の責任において購入ができる18歳以上のユーザーに奨める「18歳以上推奨」に区分する。また、例外として、「18歳以上Ｘ指定」も設けるが、この区分でリリースされるゲームソフトは当面ないとのことだ。

真の次世代ハードならこういう対応は必要になってくるだろうね。

●全年齢推奨

推奨年齢 全年齢

性的表現がなく、暴力的表現も最小限にとどめられた、どの年齢にも奨められる内容のソフトに適用。ほとんどのゲームソフトはこれになるはず。

●18歳以上推奨

推奨年齢 18才以上

著しく刺激をしない範囲で性的、あるいは暴力的表現があるソフト。32Xの「DOOM」はこの適用を受ける。ただし18未満への販売を禁止するものではない。

●18歳以上 Ｘ指定

Ｘ指定 18才以上

ゲームのレベルを超える内容ながら、マルチメディア時代のソフトとして十分な監督のもとでの販売は差し支えないと考えられるもの。18歳未満への販売は×。

　※「PV」の画面は業務用のものです。

バンダイ

まだタイトルは発表できないけど期待は裏切らない

3DOに「セーラームーン」、プレステに「ガンダム」を投入予定のキャラクターゲーム最大手バンダイ。セガサターンはいったいどんなタイトルを投入してくるのだろうか？

最近ではゲームギアでも大活躍のバンダイ。大手サードパーティーの中でも、早くからサターンへの参入を表明していたが、なかなかタイトルが発表されず、やきもきしているファンも多いだろう。しかし、そろそろ発表の予感が……。そこでスタッフに直接インタビューだ！



マルチメディア事業部 主任 **浅沼 誠**
1963年生まれ。映像部門を経て、4年前からCD-ROMの研究開発部門に。これまでに「ウルトラマンパワード」(3DO)や「ドラゴンボールZ」(PCE)を手掛ける。

1タイトル目の開発画面は春ぐらいに見せられます

編集部　セガサターンへの参入の理由は？

浅沼　バンダイとしては、CD-ROMというメディアを、しっかり捉えていきたい。そこで、3DO、プレイステーション(以下PS)、そしてサターンについてはどれも発売もしくは開発中です。サターンに関しては具体的なタイトルは出していませんが、正式に参入ということは早いうちに発表していましたし、現実問題、研究というか、試行錯誤は4月頃から始めていました。

編集部　他の32ビットCD-ROM機と比較して、サターンの特徴はどんな点だと感じますか？

浅沼　一概に言えないんですよ。あえて言えば、サターンは従来のゲームのコンセプトに基づいた32ビット機ですから、開発レベルや、環境的に作りやすく、我々開発者側としては非常に助かっています。でも、逆に全然今までのゲームになかったようなコンセプトで作ろうと思った場合には、それが裏返しになってくるというのはありますけど。まあ、一長一短かなと思います。サターンはメガドライブなど従来機の超パワーアップ版じゃないかと思うんですよ。そこにポリゴンやモーションピクチャーというスパイスが効いてて、それが全部混然一体化してくると面白いのかなと思います。あと、複数のチップ（CPU）を積んでますから、そこを上手く使ってサターンらしさが出ればいいなと。例えば、CD-ROMは読み込み時間のブランクが致命的な部分なんですが、複数のチップを持って並行に処理していくことで、それが解決していくんじゃないかと思うんですよね。

編集部　具体的なタイトル発表はいつ頃ですか。PSでは「ガンダム」を発表していますが。

浅沼　サターンもポリゴンも使えますから、「ガンダム」のようなものも向いていると思います。まあ、サターンなりのポリゴンの使い方をした方が面白いかな。タイトルは早く発表したいんですよ（笑）。でも、当社の場合はキャラクターの契約という部分でタイミングが難しいんです。それとサターンというハードが初めてですから、開発スケジュールのリズムがわからないので。1本目のタイトルに関して言うと、今、企画の最終的な詰めをしている段階です。開発が本格的になるのはそれからで、恐らく画面がお見せできるのは春ぐらいになるでしょうか。残りの2～3本も来年の春頃までに発表できるかなというところです。

皆さんの好きなキャラクターがきっとセガサターンで遊べます

編集部　サターンでのラインナップは？

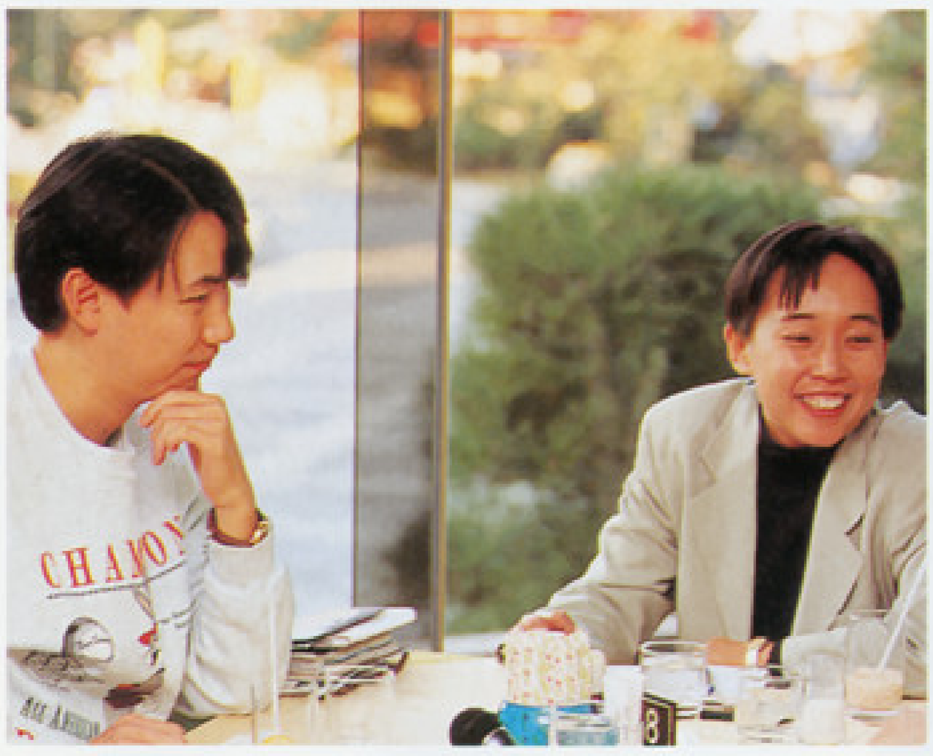
浅沼　バンダイは「キャラクター マーチャンダイジング」という戦略を掲げて、今までもキャラクターゲームをいっぱい作ってましたけど、その方針はサターンでも変わりません。ユーザーの皆さんも、バンダイが出すのなら「これ！」というのがあると思います。そこでウチがすかして、全くのオリジナルキャラクターを出したら、ガックリするんじゃないですか。もちろん、それはそれでやらなくちゃいけないんですけど、ユーザーの期待に沿わなければと思うので、皆さんの好きなキャラクターが、サターンで遊べるように僕らは頑張ります。期待して待っていてください。

編集部　スーファミからの移植などは？

浅沼　可能性はあると思います。ただ、それをそのまま移植するのは意味がないと思うんですよ。せっかく32ビットCD-ROMマシンでやるなら、それにあったシステムを作っていきたい。でも、時間とお金だけはカートリッジより確実に喰うってわかってます(笑)。これからの(CD-ROM)ソフトは、ゲームの部分に加えCGやアニメーションなどの映像、そして音の3つのジャンルを1枚にするわけですからシンドイですよね。

編集部　ただ、バンダイはこれまでも映像や音楽の分野で多くの作品を手がけてきましたよね。

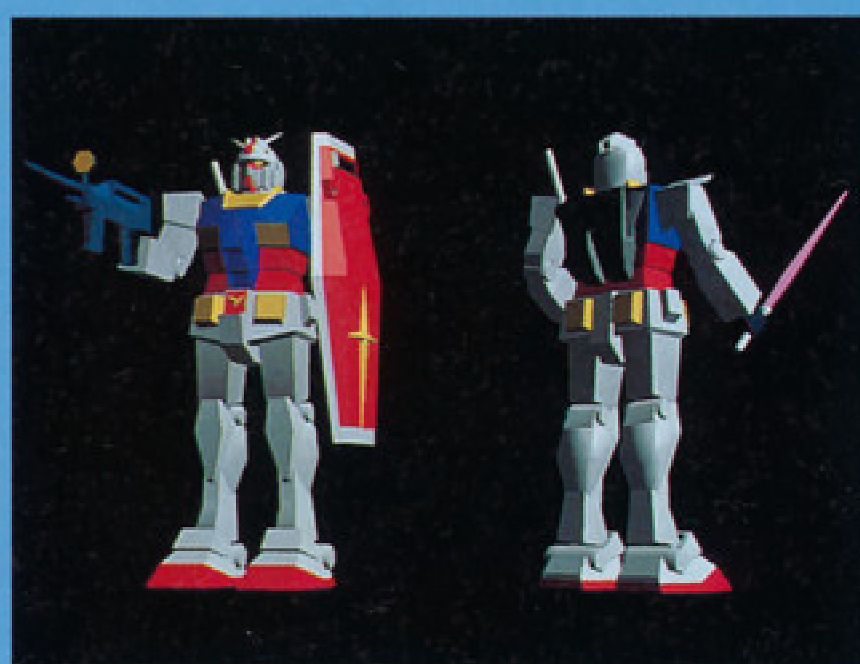
浅沼　確かに、映像関係を中心に広くノウハウを持ち、他社よりは多少アドバンテージがあるかとは思いますが、それをどう使っていくかは、僕を含め、担当プロデューサーの研究課題ですね。



すべてのコンシューマCD-ROMマシンを研究している浅沼さん。右は広報担当で業界トップの忙しさを誇る(？)古田さん。



3DOの第1弾タイトルとして3月に発売された「ウルトラマンパワード」。実写映像を取り込んだ格闘アクションゲームだ。



プレイステーションで発売予定の「機動戦士ガンダム(仮)」の開発画面。ポリゴンを駆使した3Dロボット・バトル。

ビクターエンタテインメント

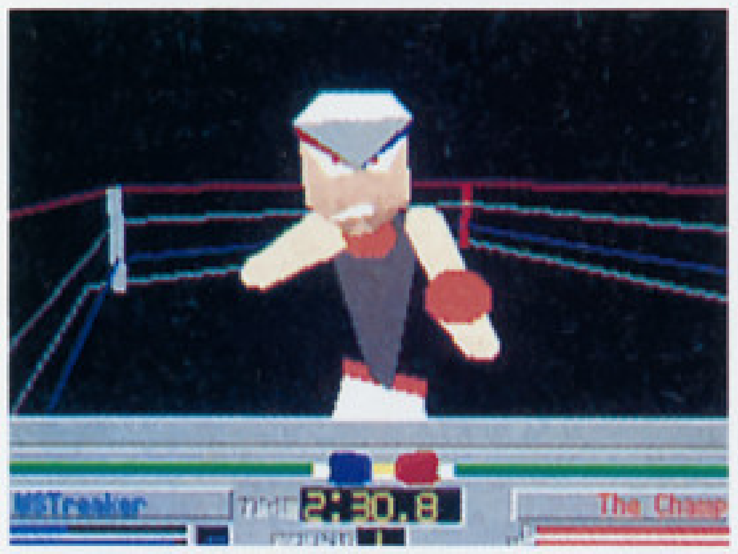
ビクター期待の3作の近況をまとめて紹介!

セガサターン期待のサードパーティ“ビクターエンタテインメント”の3タイトルも絶好調で開発進行中。バラエティに富んだラインナップに注目してほしい!!

4Dボクシング

●発売日未定●価格未定●SPT

98版のいいところはそのままに、グラフィックを中心に大幅に改善されるぞ。なかでも画面レイアウトは「バーチャファイター」のような感じになるとのこと。ディレクターの遠藤氏も「ボクサーひとりあたりに500ポリゴンぐらいを考えています。さらにテクスチャーも貼りますから、かなりリアルになりますよ」と語っている。期待して待て!



画面は98版。セガサターン版は見た目はまったく別のゲームというぐらいにスゴイものになりそうだ。

メタルファイターMIKU

●発売日未定●価格未定●ACT

残念ながらTVは終わっちゃったけど、セガサターン版はいよいよこれから。しかも、ストーリーはTVシリーズの続きになるのだ。現在レンタル用ビデオがリリースされているけど、来年には特典つきのLDも発売されるらしいから、見逃しているキミはゲームが出る前にチェックしておこう。セガサターン版が、より楽しめるかも。



基本はADVだが、試合はリアルタイムで展開する、ビジュアルシミュレーションバトルになるとのこと。

慶応遊撃隊2

●発売日未定●価格未定●ACT

なんと、前作はSHTだったのに、セガサターン版はキャラクター性を生かすためACTになった。今回の蘭未ちゃんの攻撃方法はハンマー。どんなゲームになるのか今から楽しみだね。ちなみに現在発売中のセガサターンマガジン創刊号では、ACTになったいきさつや、蘭未ちゃんのアクションパターンも掲載されているからお見逃しなく!



開発スタッフ描き下ろしの新作ビジュアル。今回はビジュアルシーンもフル画面でたくさん入るようだぞ。

データイースト

サイドポット2

●発売日未定●価格未定●TAB

データイーストのセガサターン第1作が、いよいよ発表されたぞ。ゲームのほうは写真を見てもわかるとおり、データイーストの定番「サイドポット」の最新作だ。システム的には従来のものとほとんど同じ。主役は名画「ハスラー」でもおなじみのミネソタ・ファッツだ。ちなみに同社の第2弾は、中国を舞台にした対戦格闘モノとか。こちらは来月ドーンと紹介できそうだから、期待して待っててね。



次世代機でもこういったゲームはやっぱり必要だよね。伝説のハスラー達が、一同に会するこの一本は、ビリヤードマニアなら必携だ。



画面構成はおなじみのもの。台もいろんな種類がある。主役はなんとミネソタ・ファッツ。



うひょ～って感じのビジュアルシーンもふんだんに取り込み映像で登場。こちらも期待?

タカラ

STEAMGEAR MASH スチームギアマッシュ

●発売日未定●価格未定●ACT

タカラのセガサターン第1作目は、オリジナル作品の「スチームギア・マッシュ」というのは先月号でお伝えしたとおり。基本のアクションシューティングに加え、パズルやRPGの要素まであるというから楽しそうだよね。ちなみに流行のポリゴンものじゃなくて、スクロールものとか。期待大?



にぎやかな感じのマッシュくんは武装も可能。いろいろ試してみよう。

気になるその他のメーカーの動き

締め切りギリギリで各社から超情報噴出!ガイナックスの「プリンセスメーカー」シリーズの他、タイトーはアーケードの人気作「レイフォース」を、システムソフトは「現代大戦略」他1本、アトラスは「カーニバルドライブ」など続々決定!! 詳しくはP.82だ!!



緊急決定の「プリンセスメーカー」シリーズの移植。どれになるかは未定(写真はTOWNS版)。



ビングからは「ナイトストライカー」が。タイトーからは「レイフォース」も。名作続々。



光栄の「EMIT」は3部作からなる英語体験CAIソフト。スタッフは、いのまたむつみ、小室哲哉など一流!

『セガサターンマガジン』でも載せたアルトロンの新作「サクセスストーリー」は、建築家SLGだ。



WanChai Connection

SEGASATURN

●セガ
●発売中
●7,800円
●ADV
●CD2枚組

本体同時発売の本格推理ADV。たっぷり盛り込んだドラマ映像とCGで作られたバーチャル空間がウリ。サターンの機能をこれでもか、と見せつけてくれる1作だ。


香港各地のロケ映像も美しいがテクスチャーマッピングや色数を駆使したCGもかなりのデキで見た目に楽しい作りだ。

映像とCGを活用しまくったADVだ

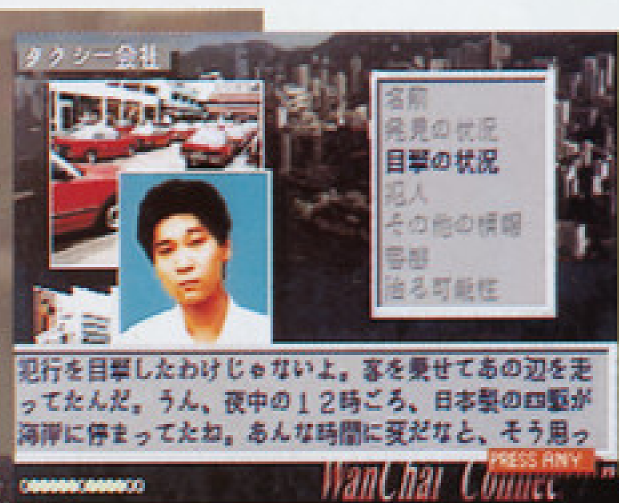
事件が次の展開を見せるとビジュアルシーンが出現。さらに捜査が進み家宅捜索をする段にはCGによるバーチャル空間で探索というシステムのこのゲーム。各々のモードがバランスよく配置され今までのADVにおけるダレを一掃している。香港ロケによるビジュアルはもとより、CGも色数を駆使しており美しく仕上がっているぞ。


主役のマイケル李に布川敏和、ヒロインに杉本彩。加えて脚本はジェームス三木と豪華。

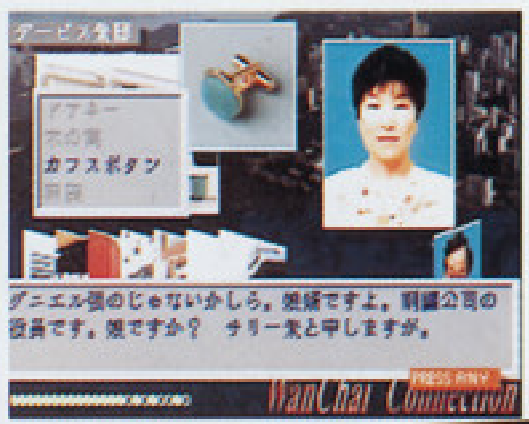
すべてはここから始まった……

オーシャンパークで起きた美女全裸殺人未遂事件。この事件を担当した香港一の敏腕刑事マイケルはしだいに被害者であり記憶喪失の麗燕に惹かれていく。だが、第二の事件が勃発／ 麗燕殺人未遂容疑者が何者かに殺されてしまったのだ。愛憎、同性愛などさまざまな要素が絡み合い、物語は意外な展開を見せていく。そう、彼女の事件は事の発端に過ぎなかったのだ。いったい彼女は何者なんだ!?

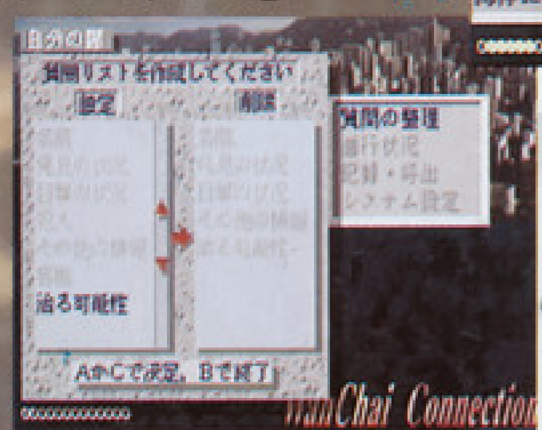

全裸で麻袋に詰められた美女 物語はここからスタートする



聞き込み捜査は関係ありそうな所にすべて足を運ぼう



容疑者が確定。事件は解決に向かうと思われた。



質問リストを作成。ここで選んだもののみ質問できる。


現場を訪れたマイケル達。そこに意外な物的証拠が！



さらなる事件が！

コマンド操作が事件解決のカギ

さまざまな様相を見せるこの事件だが早く解決するには初級でプレイするのがベスト。なぜなら占い師に有益なアドバイスを受けられるし、捜査の進み具合も左下の●の数で判断できるからだ。先へ行くにつれ質問項目も増えることだし煮詰り回避にもなるはずだ。


左下の●は初級のみ表示される。これは絶対便利だぞ。


ビジュアルはスタートボタンで飛ばせるが再度見ることも可能。

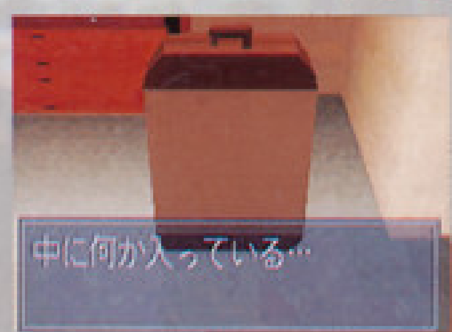

合間のビジュアルで見られる美しい香港映像は息抜きにピッタリだ。


CGモードではイヤというほどくまなく調べ直すべし。


事件の真相は……!?

CGモードでくまなく探索

家宅捜索や現場検証はCGモードで行う。このモードではかなり物に近寄ってからでないと探索できない。Zキーや上下キーをうまく使って目的の物を調査しよう。そして何度も繰り返し調べると意外な所から証拠物件が……。なにしろ気になる所はくまなく探そう。



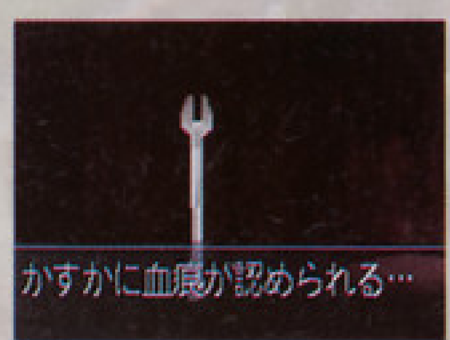
スーツケースが置いてある。中身はいったい何なのか。



スーツケースの中から被害者のパスポートを発見！


遠目から見て物の配置を確認。近寄ってみると……。


タンスの中と椅子の上のバックが調査できるのだ。



こんな所に証拠物件が。ホントかよ。


この部屋には何が隠されているのか……。

SEGA SATURN

ゲイルレーサー

完成度 100%

●セガ
●発売中
●6,800円
●RAC
●2P対戦プレイ可能

アーケードの名作ゲーム「ラッドモビール」を強化移植して作られたこのゲーム。2P対戦モードも熱いぞ。



最速マシンで疾風のように走れ!

ビジュアルに見とれて、レースに燃えろ!

アーケードゲームだった「ラッドモビール」が、サターンでパワーアップして帰ってくる! それがこのゲームなのだ。どこが強化されたかというと、2Dで描かれた敵車が、すべてポリゴンとテクスチャ処理され、立体感が増している。また、ゲーム中にはボスに相当する敵ライバルが各エリアに待ちかまえている。モードも、2Pモードやタイムアタックなどが加わり、レースゲームに欠かせない数々の要素がキチンと入っているぞ。ちなみに、レース中に流れるBGMはすべてオリジナルだ。障害物のグラフィックや音声などは、アーケードの「ラッドモビール」と全く同じってのもすごいね。

敵のマシンはどれもポリゴンテクスチャー使用だ!!

アーケード「ラッドモビール」では、ゲームに登場する敵車はみんな同じ車だったが、この「ゲイルレーサー」では、そのほとんどが実際の車をモデルにデザインされている。どれがどの車をモデルにしているか君はわかるかな? ライバルのマシンも、スポーツカータイプやトレーラータイプなど種類が豊富だ。そのグラフィックをとくと見よう。



←前とか

ポルシェのような顔をした対向車。色といい質感といいまるで本物のような完成度だ。



→横とか

実は、マシンの下にまでテクスチャー処理がほどこされている。見るチャンスはほとんどない!?

いろんなライバルがいる!!

各ラウンドの最後は、ライバル車とのバトルがある。その動きは明らかに自車を意識した走りになっているぞ。負けられない!



缶投げるな!

ライバル車がアキカンを投げてくるぞ!



デカイぞー!

ロッキー山脈のボスはデッカイトレーラー!

タイムアタック!!

タイムアタックモードは、自分が走ったエリアならどこでもできるようになっている。好きなコースを選んで走りこもう。ちなみに編集部のエリア1-1ロスアンジェルスのタイムは以下のとおり。これを超えられるかな!?



走ったとこならどこでもOK

そのエリアのトータルが、ベストラップとしてレコードモードに表示されるのだ。

エリア1 ロスアンジェルス



コースは、それ以上縮まらないという限界のラップが存在するぞ。それを極めるのだ。ちなみに、エリア1-1のロスアンジェルスはこれが限界らしい。

本誌ベストTIMEはこれだ! 0'46"33

2PLAYERS VSで対戦するのだっ!!

対戦モードでは、専用のコースが4種類用意されている。ルールはいくつかのチェックポイントを通りながらタイムを競い合うものだ。このモードで初めて相手のマシン(つまり自分のマシン)のポリゴンテクスチャーを見ることができるぞ。また、リードしているマシンのダッシュボードにはマスコットがつくので、トップがひと目でわかるようになっているのだ。友達と熱いバトルを展開させ、ゲイルレーサーの名誉をかち取れ!



抜きつ抜かれつ!!

画面を横2分割で対戦。ちょっとせまいかもしれないが、スピード感が増すぞ。目の前にいるライバルを抜き去るのだ!



コースは4つあるぞ!

対戦モードでのコースは4つ。ちなみに、夜のステージもある。さて、どこで対戦しようかな。

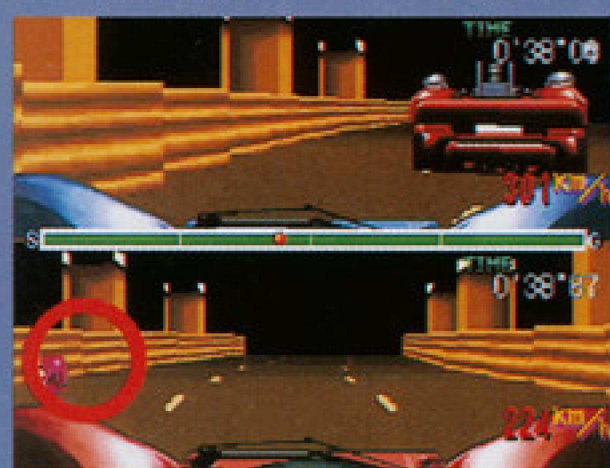


相手はもちろんポリゴンだぜ

相手のマシンをじっくり見てみよう。細かい部分もちゃんと再現されている。さすがだぜ。

1位にはマスコットが……

トップに踊り出た方には、マスコットが表示されるぞ。1P側はソニックだけど、2P側は……なんとナックルズなのだ! マジ!?



←おや?

写真の丸のとこに、ナックルズがいる! コイツがいるんならテイルスもいるかもしれないね。

SEGASATURN

真説・夢見館 扉の奥に誰かが…

●セガ
●発売中
●7,800円
●ADV
●1人プレイのみ

バーチャルシネマの代表格ともいえる「夢見館」が、セガサターン版として大幅なバージョンアップで再登場だ。前作とは比べものにならないグラフィックと深みを増したストーリーに注目。

夢見館にいる"アウトロー"に何が起きる!?

この「真説・夢見館」は、独特の雰囲気で、バーチャルシネマというジャンルを世に知らしめたMEGA-CD版の続編だ。

もちろん、あの重々しい館内部のグラフィックは恐ろしいほど美麗になり、処理速度も大幅に速くなっている。他にもまだ前作より改良された部分はあるが、詳しいことは以下のコラムを読んでくれ。

気になるストーリー設定だが、舞台は細かい間取りこそ変わったものの、前作と同じ「夢見館」である。ただし、今回のシナリオはMEGA-CD版の「館に迷いこんだ妹を救出する」という、人間が主人公のものではない。

今回は、人間から蝶に姿を変えた、夢見館の住人（ジュン）となって、館の中で起きている異変を調べてアウトローを探し出すのが最初の目的だ。その後の展開は実際に体験してもらいたいと思うが、両者は別物の作品といえるので、必ずしも前作をやっていなくても楽しむことはできる。



前作よりもさらに緻密に そしてなめらかなグラフィック

性能が大幅に違うハードなので比較するのは問題があるが、サターン版はMEGA-CD版より見た目が大幅に良くなっている。色の数が3万2,000色に増えて質感がリアルになったことは、写真だけでもわかるはずだ。また、読み込みもすごく速く、前作ではボタンを押してから約0.5秒くらい待たされた移動時の読み込みも、ないに等しい。





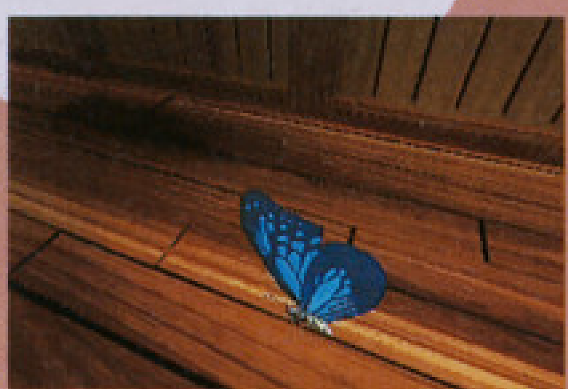
並べてみるとわかるが、グラフィックの比率も大きくなって、画面いっぱいに表示されるようになった。

プレイヤーしだいで展開が微妙に 変わって行く"マルチ・シナリオ"

前作では定められたシナリオをなぞるという、文字どおりシネマという感じの展開で、物語は一本道だったが、「真説・夢見館」は自由度が若干付加された。具体的には、プレイヤーがとった行動によって、シナリオが微妙に変わっていくというものだ。展開の大筋は固まっているものの、枝葉の部分はいろいろ用意されているらしいぞ。



キャシーの話を断わると、こんなふうにぐずる。



ある行動をすると、友人のマイクが倒れる？

感情入力システムにより、性格が 3パターンに揺れ動く主人公

サターン版が前作と最も違う点は、他の住人との会話でいくつかの行動がとれる"感情入力システム"の存在だろう。

これは、住人が何らかの質問を投げかけてきた際に、こちらがどんな反応を返すかを選択するというものだ。たとえばレイモンドが「私の冒険の話を聞きに来たのかね？」と尋ねてきたら、Aボタンで「はい」、Cボタンで「いいえ」、答えないでその場を離れる時は方向ボタン、何も言いたくない場合はボタンに触れない、そしてアイテムを提示したければXボタンというように、5通りの行動を選択できるわけだ。

ちなみに、こうした時の返答によってプレイヤーの性格が善、中立、悪の3タイプに変化するのだが、それがシナリオに影響することもあるらしいので、いろいろ試してみよう。



感情入力は、あまり非常識な返答さえしなければ、変な展開にはならないようだ。



なお、イージーを選ぶと「何も答えない」がなくなり、左の写真のようにパッドの表示が。

赤い月が鈍く輝く満月の晩に4年に1度現れる夢見館とは…

夢見館とは、人生に疲弊(ひへい)した者や、人間に絶望した者、心に傷を負った者だけが入ることを許される、幻の館だ。館は4年に1度、特別な満月の夜に現れるという伝説があるが、誰もそれがどこにあるのかは知らない。しかし、中に入ることのできた者は、その姿を蝶に変えて、館の永遠の住人になれるという……。

そんな不思議な建物が舞台となる「真説・夢見館」は、主人公のジュン（もとは16歳の少年）が、長老の部屋を訪れるところから始まる。この日の夜は、なぜか空に真っ赤な満月が浮かんでいて、住人の誰もが胸騒ぎを覚えていた。それを察したのか、長老はジュンとその親友のマイクに「館の中で何かが起こっているのかもしれぬ」と、調査を頼むのである。

夢見館に現在いる住人は、ジュンを含めて9人しかいないが、ジョゼの占いによると、その中に良からぬ考えを持つ者が潜んでいるらしい。しかし、それ以上はジュンとマイクが詳しい情報を集めていくしかなさそうだ……。



夢見館の住人は、全員が姿を蝶に変えて（会話シーンのみ人間時のイメージ）生活している。ここでは時間の流れというものがなく、アオスジアゲハになったジュンもがおだやかに飛んでいる。



外部から閉鎖された、2階建ての館に何が起こるのか？









キャシーのいる子供部屋は豪華な造り。寝室まであるし。

館の外側は冒頭のデモでしか見られないが、内側に劣らぬ雄壮な雰囲気だ。今回は、秘密の地下室とかはあるのかな？





長老



この館では最年長の老人。ふだんは書斎にいて、夢見館の管理し、守っている重要人物だ。

マイク



ジュンの親友。長老に頼まれて、一緒に調査をするが、やや単純なため、先走りすることが多い。

レイモンド



若い頃は世界各地をまわったという冒険家だったが、年をとり始めたころに館へやって来て、蝶に生まれ変わった男。

キャシー



住人の中では最も幼い少女。ひたすら明るく無邪気で、館で何か起こりつつあることにも気づいていない。

ネズミ



夢見館ににつかわしくないほど、俗っぽい男。ここでは情報屋的な存在だが、タダで協力するほど親切な性格ではない。

ショーン



常に何かにおびえているかのように、ビクビクしている少年。見た目どおり気弱で、あまり性格も友好的ではない。

ジョゼ



前作にも登場したオバさんで、館では最古参の住人。タロット占いが得意で、今回の事件についても助言をくれる。

ダニー



拳銃マニアで顔もおっかないが、根はおだやかな青年。部屋にはコレクションがいっぱい陳列してある。

SEGA SATURN

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険～上巻～

完成度 **100%**

●セガ
●12月9日発売
●4,800円
●ACT
●1人プレイのみ

単純でわかりやすい操作に、ユニークで個性的なキャラクター達を組み合わせたのがこのゲーム。気軽に遊べるっていいね。

ついに発売！超ポリゴンアクションゲームだ!!

テカテカしたキャラクターが、豊富な動きでプレイヤーの目を楽しませてくれるアクションゲーム。それがこの「クロックワークナイト」だ。主人公のペパルーチョ達は夜中だけ動けるおもちゃ。そんなメルヘンチックな世界感が、CGでうまく表現されているぞ。



ペパルーチョの顔がいきなりアップのタイトル画面。

デモもお見事


ペパルーチョ達のアイドル、チェルシーちゃんがさらわれてしまうデモ画面。かなりグッド。



プレイヤー数は最高 7人まで増やせるので、アクションゲームが苦手な人にも安心なのだ。

今回はSTAGE3を大紹介

今まで誌面で2面までしか紹介できなかったが、今回はやっと3面を紹介できるようになったので、さっそく紹介するぞ。

この面の舞台はキッチンで、とにかく床がすべる。思うように操作ができないので、今までの面とは比べものにならないほど難しい。


卵のカラを頭につけた、カリメロのような敵。そしてダメージを受け、目玉を飛び出して驚くペパ。


ペパルーチョは、水に浸かるとサビてしまう。


重さを計る計量器も、ペパルーチョには貴重なジャンプ台だ。


ステージに入る前には、ステージの雰囲気をつかめるようなシーンが挿入される。


小さなツボの中からは、なぜかかわいらしいクマちゃんが襲ってくる。

これがSTAGE3のボスだ


鍋を頭にかぶって近づいてくるボス。鍋は壊せないので、しゃがんで足を攻撃しよう。

ボスの中身は空気が入っているだけ。攻撃を繰り返せ。

STAGE4はこんな感じだ！

台所の次は屋根裏に。さらわれたチェルシーちゃんは、迷路になったこの屋根裏のどこかにいるらしいぞ。


どこかで見たような植物系のザコキャラ。気絶させれば持ち上げられる。

強そうなロボットも

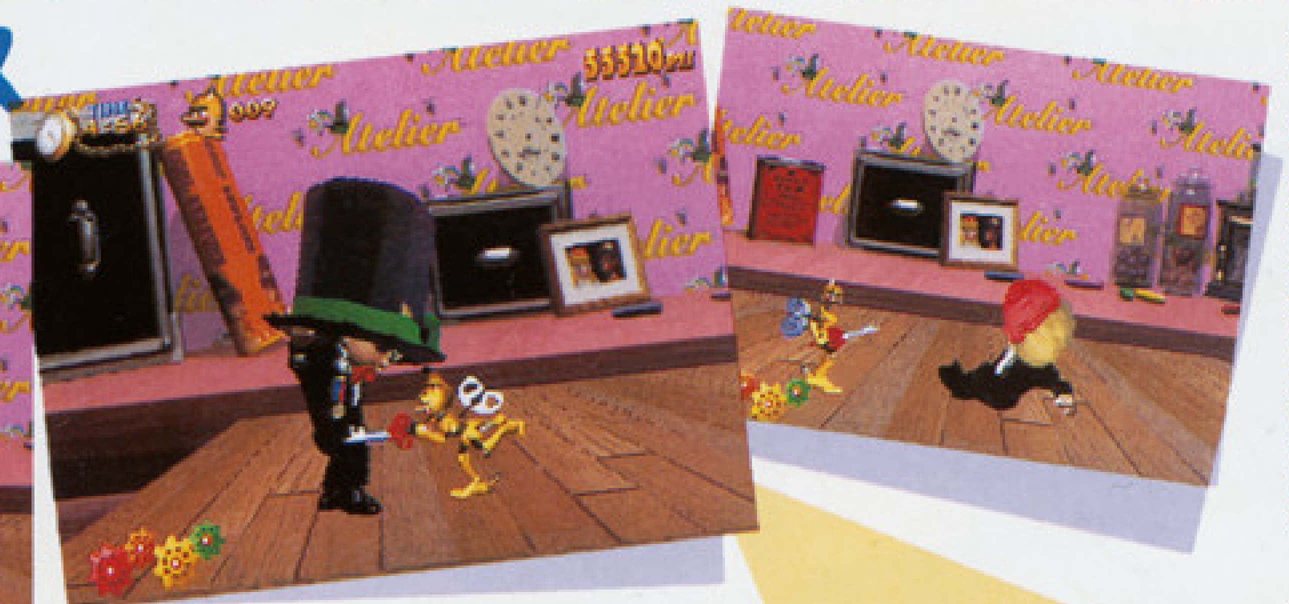

ザコの中ではもっとも強敵。シールドで攻撃を防ぐし、飛び越すことも不可能。

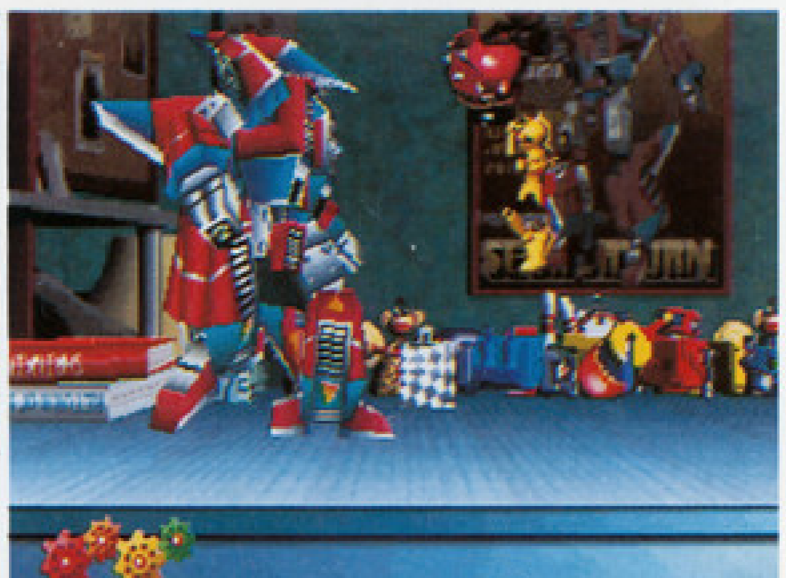
ボス達の迫力もバッチリ!!

各STAGEは2面構成になっていて、その後にボスが登場する。このボスも、ザコに負けないほどヘン。それでいて凝っている。実物の動きも見てほしい。

STAGE1のボス


ちょっとリアルで気味が悪いボス。背景をよく見ると、チェルシーの写真も飾られている。


巨大な帽子を持ち歩いているが、この帽子は破壊不能。帽子を持ち上げた時に近づき、いっきに攻撃を仕掛けよう。帽子が画面奥から近づいてくるので、これには当たらないようにダッシュでかわす。これを繰り返していれば、ボスの頭が取れるので、あとは頭を叩くだけだ。


変形するロボットの弱点は胸。ザコを持ち上げ、胸をめがけて投げつけろ。

STAGE2のボス ダブルジェッター

SEGA SATURN

RACE DRIVIN'

完成度 30%

●タイムワーナーインタラクティブ
●3月発売予定
●価格未定
●SLG

①テクスチャー使用、②視点変更、③マイカー増 サターン版のバージョンアップ部分3点の証拠写真を掲載だ！ 驚け！

今までの画面写真が別ものに見えるほど変わりました

サターン版の仕様の全貌がなかなか見えてこないこのゲーム。これまでは同名のアーケードゲームの移植であることしかわからなかったが、ようやく続報（チョッピリだけど）が入った。

まず、オリジナル要素としてアーケード版の自車3種類に、新たに5種類加わること。また、オリジナルのコースも用意されるということだが、実はもっと大きな付加価値として、コースを形成しているポリゴンにテクスチャーが貼られることが判明した（アーケード版のコースはポリゴンのみ）。

これについてはこまごま説明するより、TWIから届いた写真を見てもらったほうが早いだろう。





アーケード版と同じコースは、事故後のリプレイとともに、このようなポリゴンのみの表示だった（遠景を除く）。しかし、サターン版で新たに加わるオリジナルコースは……。ポリゴンの前面にテクスチャーマッピングが施され、まるで違った印象を持つゲームに生まれ変わりました。あとはどれだけなめらかに画面が動くかが気になるところ。





このゲームの特徴は、実車感覚の走りにつきる。スタントなコースは別として。



レースものに限ったことではないが、ポリゴンゲームは、最大表示枚数と、秒間フレーム数が命。サターンの性能の真価が問われる時がもうすぐ来る。この橋はまだ未完成らしいけど、どうなるかな？



サターン版のオリジナル要素として、視点変更（数は未定）もできる。

自車は全8種類（ただしあくまでも予定）



SEGA SATURN

ヴァーチャルハイドライド

完成度 **60%**

●セガ
●2月発売予定
●価格未定
●RPG

画面を見ただけでは、わかりにくいが、3Dで構築された世界を動きまわる感覚は、まぎれもなくこれまでになかったものだ！

ハイドライドにしてハイドライドにあらず！ まさに新機軸ゲーム！

約10年前にパソコンでヒットした「ハイドライド」が、装いも新たに登場することになった。もとのシリーズは、いずれも真上から見た画面のアクションＲＰＧだったが、このサターン版は「ハイドライド」の名こそ冠していても別のゲームだと思ってくれ。

というのも、サターン版はフィールド、建物の内部、洞窟など、ジム（主人公）が移動できる場所はすべて３Ｄグラフィックでリアルタイム表示されるという、斬新なシステムだからだ。しかも、一般的な３ＤタイプのＲＰＧのようなマス目単位の移動ではなく、実際に自分が歩いているかのように微妙な歩幅で、360度の全方向を自在に進めるのだ。正直なところ、実際に動いている画面を見るまでは誰しも「ふ〜ん、そうなの」としか思わないだろう。だが機会があったら実際の画面を見てほしい。まさにヴァーチャル感覚なのだ！



現在はまだ敵などの細かい要素は入っていないが、真の意味で自在に移動できるのが気持ちいいぞ！

壁面や内装などは、すべてポリゴン＋テクスチャーでリアルに表現している。まさにヴァーチャル。







怖いほどリアルな炎を吹く洞窟！

静止画像ではわかりにくいが、不気味な質感を持つ洞窟内部の表現は異様なまでにリアル。たまに炎が吹き出す演出もなかなか憎い。



入るのをためらいそうな、恐ろしい雰囲気を持つ迷宮。サターンの性能ならではのグラフィックだね。

遠くがかすんで見える吊り橋もダーッと走れちゃう！







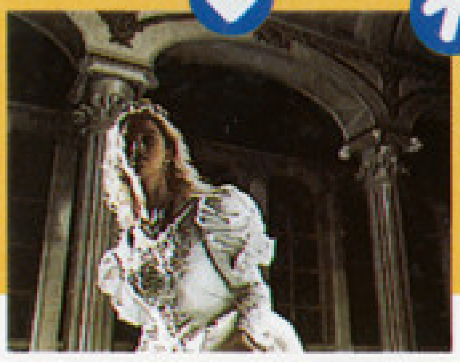
従来の機種では表現できなかった立体的な地形もこのとおり。右上の写真で見上げている吊り橋にも、丘づたいに登れるばかりか、しっかり渡れるのだ！　処理も速いぞ。

懐かしの元祖「ハイドライド」の物語が蘇る

気になる「ヴァーチャルハイドライド」のストーリーや設定は、元祖「ハイドライド」のものを踏襲しており、ゲーム中のイベントなどもほぼ同じとなっている。ちなみに右の写真は、冒頭に流れる実写画像取り込みのデモを抜粋したものだ。かつてのシリーズを覚えている人（年がバレそう？）には懐かしさと新鮮さが交錯するんじゃなかろうか？



ある時、世界調和を保っている大妖精の力を封じようとする者がいた。それが魔王バラリス！





そして、バラリスは大妖精の守護者であるアン王女の暗殺を試みるが、不首尾に終わった。

OPENING!



だが、王女は暗殺を逃れたものの、3人の妖精となってしまった！



バラリスの魔手が伸びる！



3人の妖精に姿を変えた王女を探すのは君だ！

伊達や酔狂で「ヴァーチャル」と名乗っているわけじゃない!

ゲームに限らず、世の中には「ヴァーチャル」と名のつくものが氾濫したが、ほとんどが名前だけだったというのが実情である。しかし「次世代機」と称されるサターンで「ヴァーチャル」と名乗るこのゲームは、以下の特徴を知ればそれが伊達でないことがわかるはずだ!

VIRTUAL 1 画面内の物すべてをポリゴン表示

移動可能なマップはすべてがポリゴン+テクスチャーによる表示。ちなみに現実の世界に置き換えるとフィールドだけでも約1.6平方kmの広さだ。そしてゲーム中のテクスチャーの種類は500にもおよぶ!



どこからでも襲ってくる敵は、8方向分のキャラパターンが用意されている。

VIRTUAL 2 いかなる場所へもリアルタイム移動

ジムの操作は、方向ボタンで歩行、Bボタン併用でダッシュ、LとRボタンで横歩きなど、そこいらのアクションより多彩。しかもアクセスが少ないので、リアルタイムのスピーディーな展開も損なわないぞ。



扉があれば開けてみたくなるのが人情。ジムはプレイヤーの完全なる分身だ。

VIRTUAL 3 "音"からも現実感を表現

流れる川のせせらぎや、ガサゴソと近づく敵、そして置き時計などは、ジムが近づくと音が大きくなり、遠ざかると小さくなるという芸の細かさ! 音に関しても「ヴァーチャル」を追求しているのだ。



地形だけでなく、音を頼りにマップを把握できるので、迷うことが少ないのだ。

VIRTUAL 4 空気遠近法による距離感

このゲームでは遠くの物は白っぽく見える"空気遠近法"で表現している。おかげで、ポリゴンものにありがちな「遠くの物体がいきなり表示される」という感覚がなくなっている。ひそかに快適な要素だ。



空気遠近法は色調がはっきりしており、距離感がつかみやすいという長所もある。

VIRTUAL 5 独立した光源もリアルに計算

さきほど触れた音の要素と同じく、光に関しても独立して計算&表示されている。つまり、発光している敵が近づいたり、自分が光源を持って移動すると、ちゃんと周囲の壁に光が反射するのだ。お見事!



ウィスプが近づくと、本体が見えなくても反射光でわかる。ゾクゾクするねえ。

VIRTUAL 6 プレイするたびに変わるマップ構成

なんと、初めからプレイする時は、マップの形や建物の配置などがランダムに生成される! おまけにスコアやクリア時間などもRAMに記録されるので、2度3度と繰り返し遊ぶことができるぞ。



一回クリアしたら、記録挑戦や散歩だけのプレイで楽しむというのも手だ。

SEGASATURN

QUO VADIS

完成度 10%

●グラムス
●発売日未定
●価格未定
●SLG

広大な宇宙で、それぞれの営みを持つ6つの惑星国家。ある日突然その1つが平和を乱し、瞬く間に他の星へと波及した。

宇宙を駆ける艦隊シミュレーション



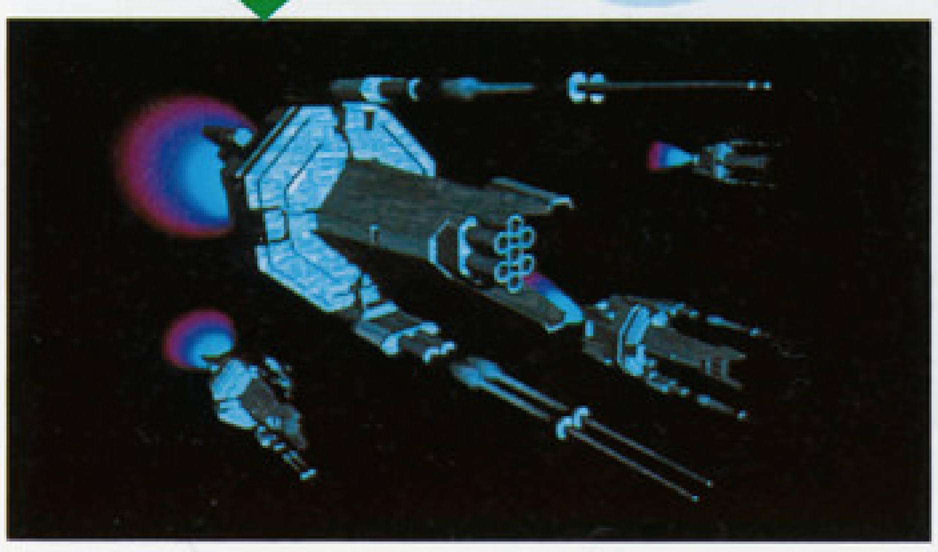
このソフトは、惑星間の艦隊戦を中心にしたストーリーシミュレーションゲームだ。プレイヤーは駆逐艦の艦長としてスタートし、幾多の戦いと複雑な人間関係の中で成長していく。戦略性とマルチエンディングへとつながる壮大なストーリーを楽しめそうだ。

メインキャラクターのデザインを美樹本晴彦氏が担当するなど、ビジュアルにも力が入っている。戦闘シーンでは3DCG(写真はツール上で開発中のもの)による迫力の映像が堪能できそうだ。

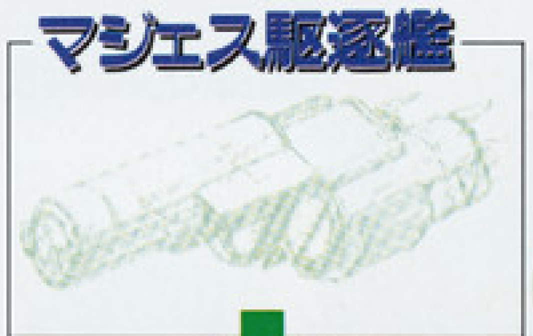
マジェス戦艦



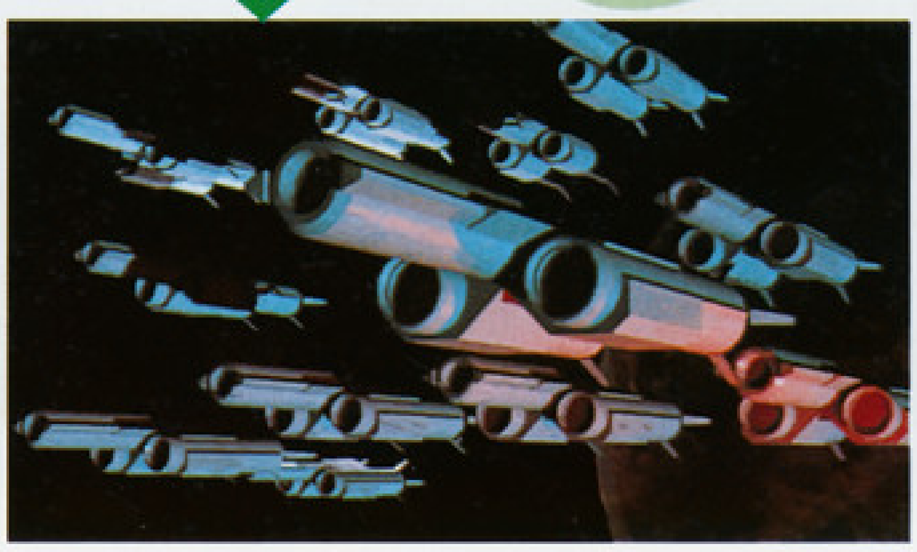
装備
重イオン砲×2門
粒子砲×1門
光子ミサイル10基



マジェス駆逐艦



装備
レーザー砲×1門
巡航ミサイル×8門



ケネスリード駆逐艦



装備
レーザー砲×1門
巡航ミサイル×10



SEGA SATURN

パンツァードラグーン

完成度 40%

●セガ
●3月発売予定
●価格未定
●SHT

ファンタジックなシューティングゲームの裏に隠されていた数々の設定を今回は、ちょっと掘り下げてみることにした。

開発スタッフが語る "パンツァー"のバックボーン



――「パンツァードラグーン」には、シューティングとは思えないほど深い設定があるようですが。

近藤　企画をやっている者が映画好きで、シナリオなども含めてかなり演出面に注意してやっています。今までにないくらい設定は細かく作っていますよ。これから順次出していく予定でいます。

――　オープニングビジュアルがつくとのことですがどんなイメージになりそうですか。

近藤　オープニングは、すでにできあがっています。かなり質の高いもので、そのまま映画になりそうというレベルですね。

――　デモビジュアルはラウンド間にも入るんですか？

近藤　いえ、ラウンド間には入りません。今回はゲーム自体をストーリー仕立てでいこうということなので。だから、ステージクリアした後、ゲーム中のキャラでカメラアングルを変えて、演出を加えたりして、ストーリーをイメージできるようにしていく予定です。

――　全部で何面になるんですか？

近藤　全7ステージです。

――　設定を仕上げるのにどのくらいかかったんでしょうか？

近藤　かなり試行錯誤を繰り返しましたね。2カ月ぐらいかと。

――　設定はどんなイメージで？

近藤　ただのファンタジーではなく、どこか別の星、別の世界という設定になっています。雰囲気としては、イスラム風の世界ですね。

――　設定を見て驚くのはドラゴンが生物ではなく、メカ的な生体兵器という設定だと思うんですが。

近藤　そうですね。攻撃がレーザーですから、半分生物というような。でも機械と融合しているというわけでもない。生体兵器、遺伝子操作で作られたものです。その生体に旧世紀の遺物であるセラミックに似た装甲がつけてある。誰も装甲をとった裸のドラゴンを見たことがないんですけど（笑）。

――　ドラゴンの独特の動きも特徴的ですね。

近藤　ドラゴンの操作は一番注意して作ってるところなんです。映画的な作りということと同時に、まず、ドラゴンを飛ばしているだけで気持ちがいいようにしようというのがコンセプトだったんです。

――　視点切り替えを入れたのは？

近藤　これはもう3Dの世界をより効果的に見せるためです。前に進むのを見せるだけではなくて、空間の中にいるという感覚を出そうとしました。ポリゴン数も現在1000弱ぐらいですが、今後着々と増やしていきます。ドラゴンに乗っているプレイヤーも以前のたったの3枚（笑）から増えてますから、ちゃんとした人の形になってきました。これから完成まで、今までとは全然インパクトの違う画面をお見せできると思います。とにかくセガサターンのオリジナル大作として、全力を投入して開発しています。セガサターンのタイトルは移植ものだけではなくオリジナルもがんばっています。続報に期待していてください。



CS第一研究開発本部 近藤智宏

「セガサターンはなんでもできるので、企画が大変」と語る近藤氏。

SHT、されど奥深い設定世界――

「パンツァードラグーン」は、そんじょそこらのシューティングゲームとは違って、設定や世界観に思いっきり凝っている。プレイヤーキャラである〝カイル〟やドラゴンだけでなく、全部で40種類にもおよぶ敵キャラすべてにしっかりとしたバックボーンがあるのだから。1000年前に滅び去った旧世紀の文明を謎の核として、この世界の支配をもくろむ〝帝国〟と〝攻性生物ハンター〟カイル・フリューゲの戦いが始まる。

旧世紀の塔



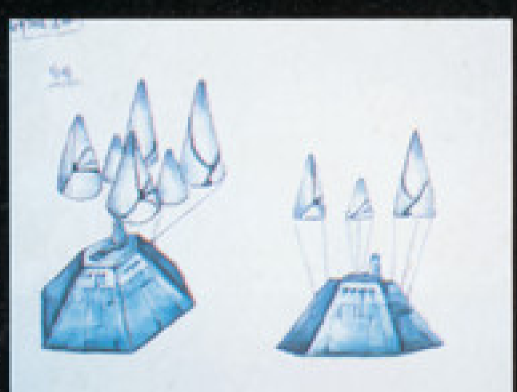
旧世紀の兵器をいち早く手に入れた帝国も、その情報が他国に漏れるにつれて、優位を確保しづらくなりつつあった。そこで帝国は、かねてから研究中だった旧世紀の〝塔〟の復活を急いだ。帝国はこれを旧世紀の要塞だと思いこんでいたのだ。だが、封印を解かれた塔は突如暴走を始めたのである。

ドラゴン



旧世紀の兵器。遺伝子操作によって生み出された攻性生物である。ただ、他の攻性生物とは違い、強力な生体レーザー発振器を装備している。このことから、ドラゴンが量産型ではなく、試作機的なものということがわかる。また、ドラゴンは〝塔〟と密接な関係を持っているらしいのだが……。

帝国兵器



帝国が使っている兵器類は、旧世紀の兵器を復活させたものだが、彼らもそのテクノロジーを完全に解明して、正しい使用方法で使っているというわけではない。例えば空中戦艦なども、上部は旧世紀のエンジンだが、下部は、自分達の技術によるハンドメイドによるものだったりするのだ。

グレイテストナイン

完成度 50%

●セガ
●3月発売予定
●価格未定
●SPT

もはやプロ野球ソフトは実名なんて当たり前。セガサターンならではの演出をたっぷり見せてやる！

どんなゲーム機にも、その性能の高低に関わらず定番ソフトは必要。特にスポーツものははずせないよね。でも、せっかく次世代機なんだから、普通っぽい野球じゃつまらない。そこで登場するのが「グレイテストナイン」だ。

このゲームは球場をポリゴン＋テクスチャーマッピングで表示しているため、今までとはちょっと違った演出が入っている。例えば、バッターが打った直後は、普通なら画面切り替えなどでボールの行方を追うところだが、これの場合はポリゴンであることを活用して、ボールをじかに追う視点で見られる。このおかげで、今までにない臨場感が楽しめるぞ。

他にも特徴はあるけど、詳しいことは完成版の到着を待て！



フォームに特徴のある選手は、ちゃんとグラフィックもそのとおりになっているという、容量に糸目をつけないCDソフトならではの芸の細かさ！





球の行方を追う視点の切り替え

プレイ中のボールを追う視点は、数段階に切り替え可能。これは真上に視点が上がるタイプで、打った直後にグイーンと変わる。





こちらはボールをダイレクトに追うタイプ。これが試合の臨場感を最も伝えているといえよう。後の2種類は次の機会に見せよう。

およそ考えられるかぎりのモードがそろったメニュー画面。いろいろあるねえ。

モードセレクト



球場選択時は、ワイヤーフレームでグルグル回る。これは4種類用意されている。

球場セレクト



このへんがグレイテスト



チームセレクト

全12球団が、選手も含めて実名で登場する。旗はヒラヒラとはためくぞ。



そしてプレイボール

ひととおり選択したら、思いっきり遊ぼう。多人数プレイは可能になるか？

ビクトリーゴール

完成度 80%

●セガ
●1月発売予定
●価格未定
●SPT
●4人同時プレイ可能

スポーツにリアルさを求めるなら、やっぱりポリゴンで決まり、ということになる。サッカーだってこのとおり超リアル。

ポリゴンを使った注目のサッカーゲーム「ビクトリーゴール」。発売も近づき、最新の画面写真を入手したので、今までの画面との違いを説明しつつ紹介しよう。

まずフィールド画面。今までは観客席が見えず狭い印象もあったのだが、今回の画面写真を見るかぎりリアルなグラウンドになっている。またゴールシーンは、リプレイやオーロラビジョンの演出も加わる。

またフォーメーションや作戦などを指定する画面も完成した。選手の配置はもちろん、ディフェンスのタイプや作戦内容など、多彩な設定項目が用意されているぞ。



キーパーをオートかマニュアルか選べたり、ディフェンスのタイプを選べたりと、今までのサッカーゲームに対して感じていた不満が、ある程度解消されている。また、ゴールを決めた選手の顔写真が画面下に表示されるのも、なんとなくうれしいね。





今まではこうだったが…







視点も豊富だ

カメラはズームイン、ズームアウトの他、回転もできる。

セガサターンソフトお買得一本勝負

セガサターンドッグレース

SATURN DOG RACE　SEGA SATURN

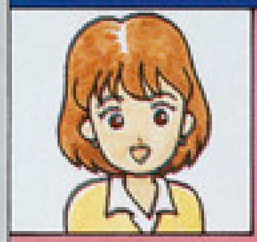
いよいよ発売されたセガサターン。もう手に入れた人も、これからの人も、どんなソフトがあるか気になるはず。そこで年内発売ソフトをチェックだ／

このコーナーの見方

このコーナーは、年内発売のセガサターンソフトを対象に、各コメンテイターが最高3ツ星で評価をしています。テストプレイには、完成度90％以上のサンプルを使用していますが、さらに詳しい内容については、『セガサターンマガジン』Vol. 2（1月7日発売）の「サターン読者レース(仮)」もご参考にご覧ください。

REVIEWERS

Game Beginner Girl　青山ようこ



はい、こちらでもしっかり登場の青山です。BEメガの時同様、初心者とミーハーの立場からサターンのほうでも頑張りま〜す〃

Game Mania Group　ハイローラーズ



ついに発売と同時に、ニューアストロ筐体丸ごと「バーチャファイター2」を購入〃　部屋にバーチャルームと名づける。(渋谷)

General Game User　ジャムおじさん



本体発売当日には、行列もできたと聞いてビックリ。ゲーム業界久々の騒ぎは本物か。サターンは、救世主になってくれるかな？

⬇年内発売予定ソフト

バーチャファイター



発売中（11月22日発売）　難易度：普

●セガ
●8,800円
●ACT
●無限コンティニュー制
●1〜2P用

昨年末、アーケードでデビューし、大ヒットしたポリゴン格闘ゲームをAM2研自らが完全移植。新要素やオプションも充実。

青山ようこ：サターン版に対して、いろんな人が「あそこがゲーセン版と違う」と言っていますが、マニア以外には気にならないところばかりなんじゃないかなぁ。そういう部分にこだわるより、これだけ面白いゲームを家庭で遊べることを素直に喜びたい感じ。とにかく対戦の熱さは我を忘れますね。　オススメ度 ★★★

ハイローラーズ：多少、見た目は落ちるものの、操作した感触はアーケード版と同様であり、ツボを押さえた、完成度の高い良質な移植に仕上がっている。しかし、昨年の名作「バーチャファイター」が、このデキでもう家で遊べるとは。本当にいい時代が来たと実感させてくれる1本だ。まよわず買え／(渋)　オススメ度 ★★★

ジャムおじさん：他機種でもポリゴン格闘は出るけど、まず感じるのは「VF」は本物志向の楽しさを目指しているということだね。どの技も1つ1つが理詰めでバランスが取られており、本物に近いからこそ、対戦が熱いんだよね。1度やれば1年近くもアーケードでトップにいた理由もわかるはず。会心の1作だ。　オススメ度 ★★★

WanChai Connection



発売中（11月22日発売）　難易度：難

●セガ
●7,800円
●ADV
●バックアップ(4コ)
●1P専用

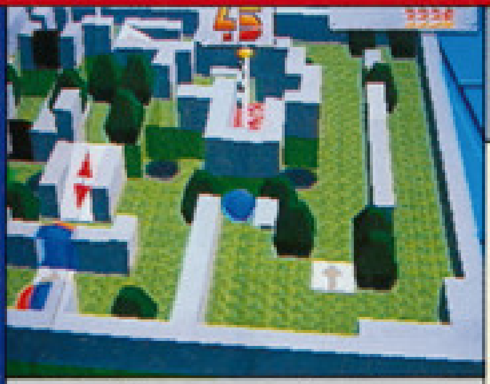
香港ロケも行われた、ジェームズ三木書き下ろしの本格推理アドベンチャー。主演は布川敏和、杉本彩。CGシーンもある。

青山ようこ：やはり推理モノのADVはぜひ欲しいという人も多いはず。操作はしやすいし、シナリオもかなり練られているので、思ったより長く遊べます。ただし配役のほうはフッくんの大根がかなり目立つなぁ(苦笑)。シナリオは火曜サスペンスのレベルにはあるけど、後半がちょっと難しすぎ？　オススメ度 ★

ハイローラーズ：ゲームとして見ると、昔のADVの域を脱していないし、CGシーンもそれほどインパクトがない感じだ。特にビジュアルの画質が結構粗いのはツライぜ。キャストで引っ張る展開かと思えばそうでもなく、全体的に盛り上がりにも欠ける。アヤ目当てでもHじゃないしな……。なんだかんだと不満だ。(作)　オススメ度 ★

ジャムおじさん：香港ロケ、実写取り込みのウィンドウ、夢見風のCGシーンなど、企画としてはかなりいい感じなのだが、ゲームのほうは基本的に総当たり的な古いタイプで、何度も同じ人間に同じことを聞く必要があったりするのが残念。質問内容が8つに制限されてるのも、時間稼ぎっぽいしなぁ。もう少し親切でも。　オススメ度 ★★

TAMA



発売中（11月22日発売）　難易度：難

●タイムワーナーインタラクティブ
●5,800円
●ACT
●制限コンティニュー制
●1P専用

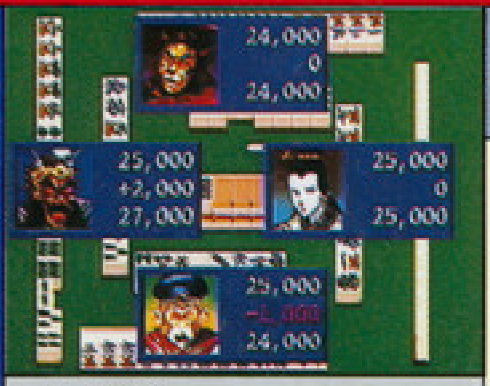
さまざまな形をした箱庭型の迷路の盤面を操作し、「たま」をゴールまで運ぶ、オリジナルアクションパズル。全6ステージ。

青山ようこ：「VF」は買うとして、あと1本に迷ったら…、私はコレを買っちゃいます。本当にシンプルな内容なんだけど、とにかく誰にでも手軽に楽しめるのがいいですね。ここは気持ちを切り換えて、こたつにでも入ってやると、意外とハマれそう。ただし、ちょっとトラップがムズイから気が短い人にはキツイかも？　オススメ度 ★★★

ハイローラーズ：自分で玉を動かせないため、基本的に盤面を傾ける操作に加え、玉が見えやすい位置に盤面を回すという操作も同時に行わなければならないのが、とにかく面倒くさい。見えやすい視点も表示してほしかったが、全体的に動きが鈍いのは難点。罠も操作感もイライラさせられる。(ロ)　オススメ度 ★

ジャムおじさん：僕が子供の頃は、こんなものを実際に作って遊んだものだけど、まさかこれがそのままゲームになるとはねえ、って感じ。盤を傾けて玉を転がすアイデアはいいんだけど、玉の反応が遅いのは気になる。また時間制限がキツイわりに、動く穴のトラップなどが邪魔するのも難。もう少し爽快感があれば……。　オススメ度 ★

麻雀悟空・天竺



発売中（11月22日発売）　難易度：難

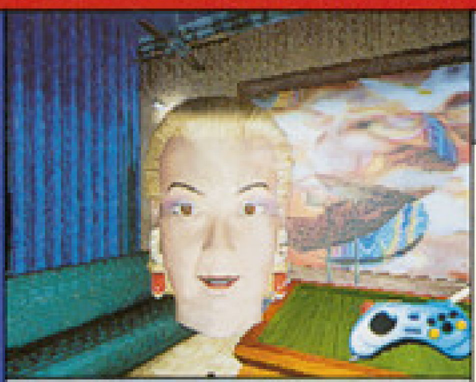
●EAV
●5,800円
●TAB
●バックアップ(4コ)
●1P専用

西遊記の世界を舞台に展開する本格正統派麻雀の移植作。主役4人から一人を選択、6つの国で計18人の妖怪が登場する。

青山ようこ：やっぱり麻雀は定番だけに、どんなハードにも必要ですね。でも、このゲームに関しては、もう少しサターンの機能を見た目にでも使ってほしかったかな。思考が速いのはさすがに次世代機って感じですが、基本的に一番でアガらないと先に進まないので、初心者にはツライかも。中級者以上の人に。　オススメ度 ★

ハイローラーズ：対戦相手が全員ヘンな妖怪ばっか。声もヘンでミョーな味がある。しかし、牌配はちとウソくささが残り、展開的に盛り上がりがほとんどない。認定書をもらえてもそれほどうれしくはないしな。思考が速く、イラつくことがないのが救いになってるか。オレは好きだが、あまり一般ウケはしないだろうな。(作)　オススメ度 ★

ジャムおじさん：簡素な作りではあるが、さすがは悟空シリーズ。操作やシステムなど、押さえるところは押さえてる感じだね。思考が速いのは快適だが、自動ツモなので、バンバン押してるとつい間違えて切ってしまうことがあるのは意外と難点かも。全体的に普通の作りだけど、フリー対戦で指導者がつけられるのは○。　オススメ度 ★★

⬇年内発売予定ソフト	青山ようこ	ハイローラーズ	ジャムおじさん
MYST 発売中（11月22日発売）  難易度 難 偶然見つけた1冊の本からいつのまにか入り込んでしまったミスト島の世界。古より続く悪意の陰謀を解き明かす幻想ADV。 ●サンソフト ●7,800円 ●ADV ●バックアップ(5コ) ●1P専用	Mac版、PS版、サターン版の3種類をプレイしてみたのですが、内容はほとんど同じ。違うのはグラフィックくらいです。PS版はMACに近い淡いトーン、サターン版はちょっと色彩が濃くてクッキリした感じ。時代移動に手間がかかるのと、難解なのは難点かな。自由に島をめぐるのは楽しいけど、攻略本は必携ね。 オススメ度 ★★	Mac生まれで、もともと家庭用向けのソフトではないので、解法などのヒントがほとんどない。この硬派な作りは賛否が分かれるところだろう。原作よりビジュアルの質がやや劣るが、読み込み時間が速いので結果的に遊びやすいのは○。だが、カーソルの動きの鈍さはネックと言えばネック。じっくり派に。（ロ） オススメ度 ★★	確かに絵は美麗だが、この画面が夢見館のように動くわけではない。あくまでも止め絵で、画面は切り換え式、しかも前後位置がわかりづらいのでマッピングも必要、とかなり古いタイプのADVと言えるね。途中で詰まる人が続出だろうが、それが大人向けとも言える。時間のたっぷりある人にオススメ。 オススメ度 ★★
真説・夢見館 扉の奥に誰かが… 発売中（12月2日発売）  難易度 易 好評だったメガCD版の続編がセガサターンで登場。4年に1度ある満月の夜に姿を現す幻の館に起こった異変の謎を解く。 ●セガ ●7,800円 ●ADV ●バックアップ(3コ) ●1P専用	メガCDからサターンになれば、さぞスゴイものになりそう…とみんなも期待してるはず。でも、今回は、全体に雰囲気が明るくなってて、前作にあったB級ホラー色がだいぶ薄れていますね。面白いのは確かですが、結構普通な感じになったかも。それにしても顔の絵は怪しいなぁ（笑）。 オススメ度 ★★★	グラフィックや読み込みは問題なく向上している。ゲーム展開は、前回を探索とすれば今回は推理に近い感じだが、結局のところ各部屋をぐるぐる巡回するだけなので、前作のような地下室の怖さや緊張感はない。難易度は低いので、ツマることはないが、解くまでも短く、期待ハズレかも。（作） オススメ度 ★	とにかく美しくなったCGには、横で見てるだけでも感心させられるね。ただ、動ける場所や入れる部屋が前よりも少なくなったみたいで、ちょっと物足りないかも。あまりに説明的なシナリオ展開も、想像力の入る余地がないし、分岐もほとんどない感じだ。もう少し楽しめれば…という感じかな。 オススメ度 ★★
ゲイルレーサー 発売中（12月2日発売）  難易度 普 初の〝システム32〟対応ゲームとして'91年に出た「ラッドモビール」を移植。アメリカ大陸をモンスターマシンで横断する。 ●セガ ●6,800円 ●RAC ●制限コンティニュー制 ●1～2P用	なんか見覚えがあるなぁ…と思ったら、目の前で揺れるソニック人形で思い出しました。当時と同じく、ワイパーやライトなどが無意味に（笑）使えるのは、雰囲気があっていいですよね。でも仲間の増えたソニック人形はどれも似てなくてちょっと……。初心者も遊べるお手軽さはいい感じ？ オススメ度 ★★	すんげぇ昔のゲームを持ってきて、どうするつもりだったのか？　敵車がポリゴン化されてても、ゲーム自体に変わりばえはなく、盛り上がりもない。対戦もコースの先が見えなくてツライしな。タイムアタックはソコソコ熱いが、ビジュアルでお茶を濁してる感じだ。全体的に爽快感がなくてツライぜ。（作） オススメ度 ★	雑誌ではビジュアルが先立ってて、これはスゴそうと思ってたんだけど、ゲームのほうはなんと「ラッドモビール」そのまま。もともとコーナーの攻めもなく、単調な〝演出レース〟だったため、ゲーセンでもすぐ消えたのに、そうした部分への改良はほとんどなし。チェックポイントごとに読むのも×。 オススメ度 ★
クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～ 12月9日発売  難易度 普 ゼンマイ仕掛けの騎士トンガラ・ド・ペパルーチョⅢ世が、さらわれたチェルシー救出のために大冒険する。全4ステージ。 ●セガ ●4,800円 ●ACT ●制限コンティニュー制 ●1P専用	3D CGを贅沢に使った絵は、一見の価値あり！　ハリウッド風の豪華なOPは見ているだけでも満足できます。ただしゲームのほうは、いきなり最初からムズイ気も…。特に死ぬと最初に戻されるのは勘弁してぇって感じ。でも、オーバーアクションなペパちゃんは意外とかわいいかもしれないなあ。 オススメ度 ★	キャラが賛否両論のペパちゃんだけど、ポリゴンを使った仕掛けの演出は次世代機ならでは。でもゲーム自体は、普通の横スクロールアクション、それも本当に普通なので「？」な感じがする。それなりには遊べるんだけど、まだ不満も多いかな。オープニングなどのCGが意外と粗いのも残念。（ロ） オススメ度 ★★	CGをふんだんに使った〝見せる〟アクション…という考え方の出発点は、おそらく「スーパードンキーコング」と同じと言えそうなこの1作。ゲーム自体は結構楽しめるものに仕上がってるし、音楽もテーマパークノリで良い。ただし、ちょっと不親切なのと、4面だけの上巻で発売なのはどうも…？ オススメ度 ★★

編集部総評

今回は年内発売ソフトを扱ってみたけど、これを読んでる人の中には、もうだいたいのソフトを買っちゃった人もいるかもしれないね。そんなみんなの率直な意見は『セガサターンマガジン』VoL.2の「読者レース」あてにドンドン送ってほしいな。一部では、初期の作品はライバル機よりいいという意見もあるから、まだの人にも年末はサターンをオススメしちゃうぞ？

意外と粒ぞろい？

「VF」は本体と同時に買うのは当たり前かな？　その他では「TAMA」で、もしかすると「ぷよ」のように中毒になる人が増えるかも。「夢見」はイメージこそ違ったけど、よく作られた秀作です。あと、「クロックワークナイト」は見るからに楽しいので、オススメ？

VFと夢見のみ！

アリャヒョー／　サタタサターン／　作山軍曹だぜえっ／　しょっぱなからキツイこと言うが、注目は「VF」と「夢見」の2本のみだ／　あとは、ちょーっと考えるぜ。「MYST」とか「クロックワーク」は好みでどうかって感じだ。とりあえず好みで買ってくれ。

今後も期待できそう

まずは、短期間でよくこれだけの作品が揃った、というのが実感かな。ただし、それは別の意味で、一部の作品のデキにも反映してるのが残念。でも今後はもっとツインCPUのハードを使いこなしたいいソフトが出るはずだから、期待したいね。「VF」は三重丸のデキ。

特集 PART2! この冬やっぱり……

SUPER 32X
スーパー32X は買い!

業界内では"買い"が合言葉

ついに発売されたスーパー32X。はたして32Xは本当に買いなのか? 最新作の情報満載で贈るぞ!!



永田部長インタビュー 32Xの今後の展開は……!?

ややもすれば、次世代機ラッシュの影に隠れてしまいがちな32X。しかし、業界内では魅力的なソフトラインナップから、セガサターンを上回る期待を集めつつあるのだ! そんなわけで当面のラインナップはいいんだけど、気になるのは来春以降も定期的にソフトがリリースされるのかということ。今月は、そのあたりのことを永田氏に聞いてみたぞ。



CS第4研究開発部 永田浩一部長

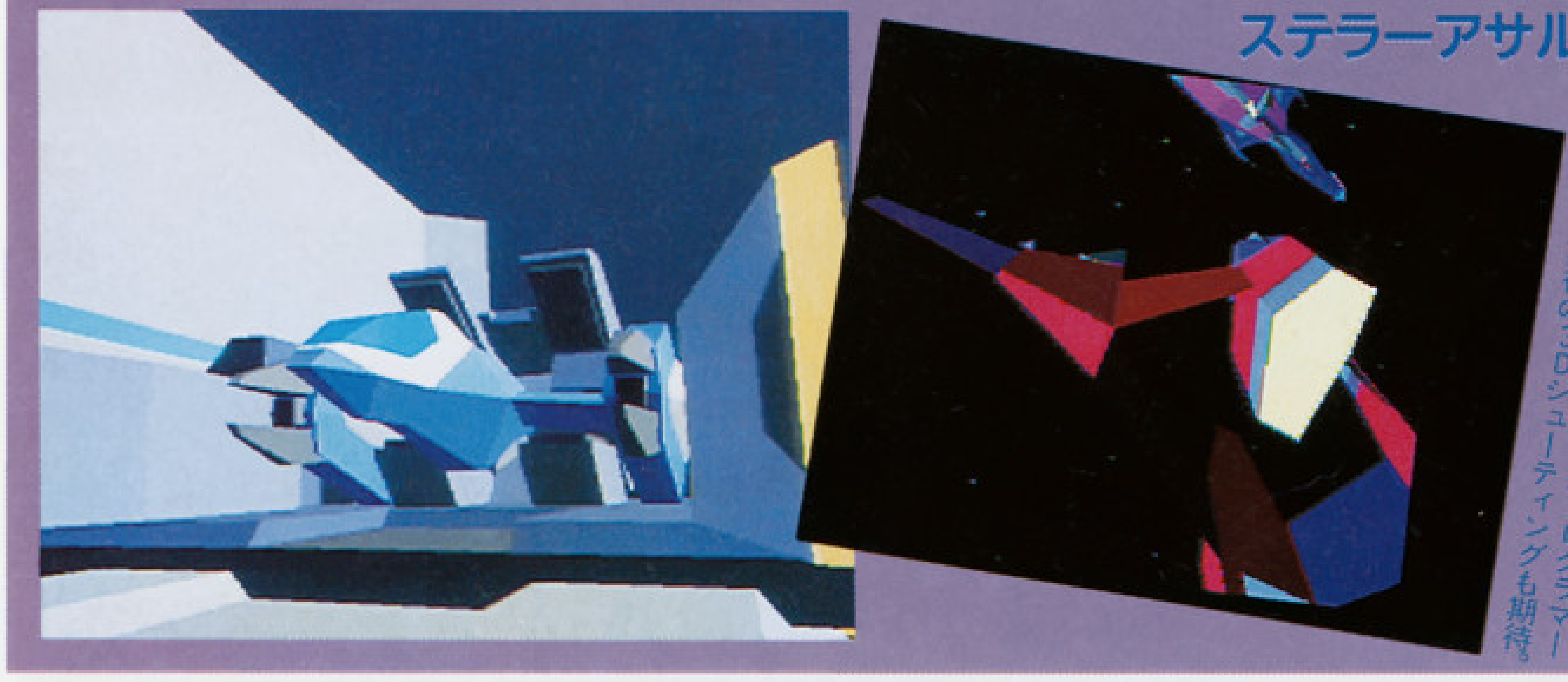
「32Xは、まだまだこれからが面白くなってきますよ。今後は海外ソフトも本格的に日本でも出る予定ですし、国内も開発は順調です。買って損はないと思いますよ」

NEXT1 今後も期待のタイトルが続々登場!!

まずは気になる「ステラーアサルト」や「TEMPO」など、なかなか新着画面が公開されないタイトルの開発状況はどうなっているのだろうか?

「CS3研のタイトルですね。そのへんは春ぐらいから順次発売していく予定です。さらにまだタイトルは公表できませんが、クォータービューのシューティングも3研では手掛けています。お楽しみに」と永田氏。セガ社内で続々開発されている今後のタイトルにも期待できそう!

ステラーアサルト



メガドラを知りつくした実力派プログラマーが手掛ける期待の3Dシューティングも期待。

NEXT2 海外ソフトもいよいよ…

シャドー・オブ・アトランティス

永田氏曰く「CDタイトルはすべて海外で開発してます」とのこと。こちらも近日登場予定だぞ。



32Xの色数の豊富さを生かしたADV。CDだけに映像は超美麗だぞ!!

NEXT3 注目のCS4研の次回作は3Dアクションゲームに? 「V.R.Deluxe」

ところで「V.R.Deluxe」を作った4研のスタッフの次回作はどうなんだろう?

「じつは、ウチでもセガサターンのタイトルを手掛けることになりまして、どうラインを振り分けていこうかと、今考えているところなんですよ」

ということはサターンを手掛けるチームも出てくると?

「ええ。32Xで『V.R.Deluxe』を手掛けたチームのネクストはサターンになります。ジャンルはまだ決まっていませんが、3Dモノになるでしょう」

発売のほうは、いつごろに?

「まあ、ボクはあまり開発期間をかけたくないんですよ。だから、開発期間は1年以内。画面に関しては早めに出したいですね」

他のチームの現状はどうでしょう?

「メタルヘッドチーム、V.R.チームの他にもう1チーム作ったんですけど、そこがいよいよ動き始めています。32Xでジャンルはアクション。もうプログラミングに入っています。」今後もいろいろ楽しみだぞ。



いよいよ完成が近づきつつある3Dロボットアクション。次ページの記事もチェック!



そしてサターンでは…?

「V.R.」チームの次回作はレースもの? との声もあるが、別のものになりそうとか。

SUPER 32X SUPER LINE UP

メタルヘッド

完成度 80%

●セガ
●2月発売予定
●価格未定
●ACT
●24M

開発も順調に進み来春早々には、いよいよ発売されそうなロボットACT。テクスチャー処理された街並みやロボットは必見だ。

「ボト○ズ」ばりの緊迫バトル!

定期的に情報が出るようになって、今回の記事でいよいよ3回目の「メタルヘッド」。ゲームのほうもだいぶできてきたので、今回はシステム的な面での白眉ともいうべき多彩なミッションについて、突っ込んで紹介していくぞ。

このゲームの面クリア条件はただ敵を倒せばいいというものじゃない。写真撮影、味方の護衛など、かなり戦略的な要素が盛り込まれているのだ。反射神経だけでは、クリアはおぼつかないぞ!





飛んでいるのは味方爆撃機。爆撃は無差別で自機にも当たり判定があるので巻き込まれるとダメージを受けるぞ。

敵基地を捜し出せ!!



画面左上の写真に注目。敵基地の入り口を見つけ撮影した瞬間なのだ。ちなみに撮影はオート。

味方ヘリを誘導せよ!!



今度は味方ヘリを発見した敵基地の入り口まで誘導して、扉を破壊してもらうことになる。

ミッション間には装備を変えられるぞ



ミッション間では武器の補給が受けられる。前のミッションの戦績によって選べる兵器や装備品に差が出てくるぞ。

そして敵基地内部……



敵基地内でエレベーターから降りたところ。前方に小型の機動兵器がいるぞ。すばやく撃破しないと攻撃を受けてしまうのだ。



同じく敵基地内部。テクスチャー処理されているので、かなり質感が感じられるよね。画面下部も先月の写真とは微妙に違っているけどわかるかな?

永田部長「メタルヘッド」を語る!



「先月に比べてかなり遊べる形になってきました。とりあえず作るべきものはだいたい作り終えたので、今は難易度設定など細かいチューニングをやっているところです。それからオープニングの英語メッセージは、すべてクリアな音声でしゃべりますよ」

SUPER 32X 「メタルヘッド」開発チームに聞く!! ここが見どころ!

まさに次世代機のソフトにもヒケを取らない32Xの期待作「メタルヘッド」。開発スタッフからは「一番のウリは、テクスチャーマッピング+ポリゴンメカのアクション! 32ビットパワーで、動きはスピーディーかつなめらか。視点変化も自由自在だ! さらに加えて、海外のパソコンゲームにも通じるハードで渋い雰囲気と、インパクトのあるイベントや演出も満載! ロボットもののファンはもちろん、ヘリゲームや戦車ゲームの好きな方々もぜひプレイしてくれ!」と熱いメッセージももらっているぞ。

とにかく32X初の本格テクスチャードポリゴン映像に注目だ。



登場してくるメカには、いろんなタイプが登場する。思った以上に移動速度が速いから、視点切り換えやレーダーでよーく敵の動きを把握しよう。装備のよしあしも作戦に影響してくるぞ。



動きだけでなく、効果音関係も雰囲気がよく出ている「メタルヘッド」。ローラーダッシュ時の音や、ガシンガシンと歩く音は、まさに某ロボットアニメそのまま。マニアも感激のデキだ。

特集PART2!

この冬やっぱりスーパー32Xは買い!!

SUPER 32X SUPER LINE UP

V.R. Deluxe

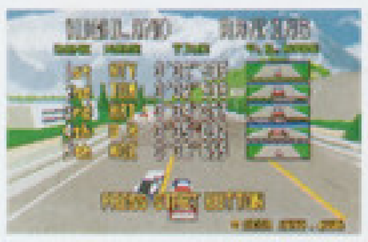
完成度 100%

●セガ
●12月16日発売
●8,800円
●RAC
●24M+B・B

MD版の移植を手掛けたスタッフが自信を持ってリリースする32X版は、MD版になかった魅力が満載。完成度の高さも◎だ。

MD版所有者も改めて買い!!

発表当初から魅力的なソフトが充実しているスーパー32X。いよいよ今月発売される「V.R.（バーチャレーシング）Deluxe（デラックス）」は、他の次世代機のソフトに比べても、遜色（そんしょく）がないほど完成度が高い。メガドラ版はこの春に発売されたばかりだが、この32X版は、待望のバックアップの搭載（とうさい）、新車種及び新コースの登場などはもちろんのこと、各演出も多彩でダイナミックになっている。また、メガドラ版で好評だったタイムアタックや2P対戦もさらに熱く遊べるようになっているのだ。これはまさにアーケード版のノリだぞ。





V.R.Deluxe CHECK POINT

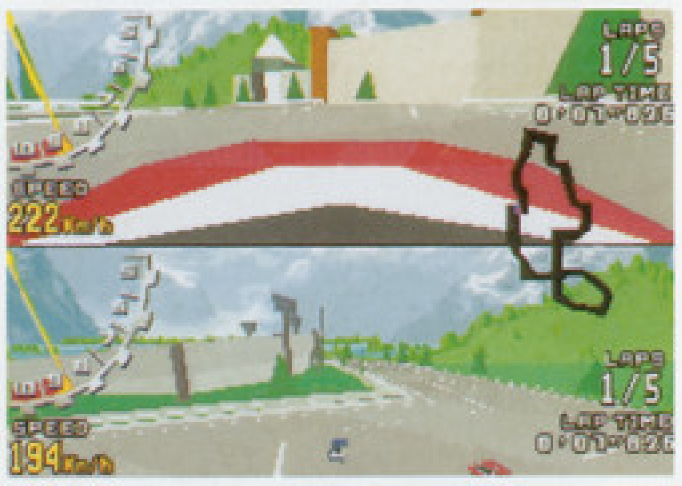
車種別ワンポイントアドバイス

各マシンの特徴をチェッーク

32X版「V.R.」に用意されたマシンはフォーミュラ、ストック、プロトタイプの3種類。選んだタイプによって乗り味や性能が大きく変わるので、コースにあったマシンを自分なりに探そう。でも、そんなことが面倒な人のために、今回は「このコースをこの車種で走る時は……」というワンポイントアドバイスも掲載（けいさい）。レース攻略時の参考にしてくれ!!



最初のうちはオートマチックで慣れるのもいいが、タイムに挑戦したい人はマニュアルシフトを選べ。



対戦モードの2 Players VSは、プレイヤー同士の実力を計るには最適のモード。ジャマもアリ。

FOMULA フォーミュラカー



DATA

初級者～上級者向け			
最高速度：330km/h（AT：328km/h）			
グリップ力	B	ボディ耐久力	C
加速力	A	扱いやすさ	B

タイムアタックに最適のマシン

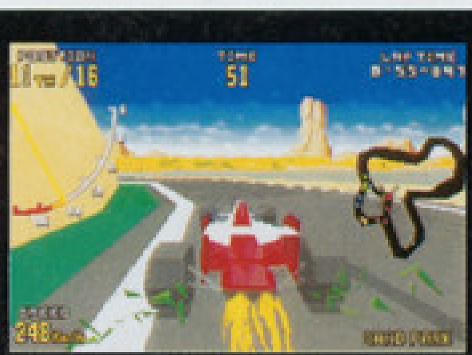
アーケード版「V.R.」と同じ性能で、3車種の中で最もバランスがとれている。加速力の良さとハンドリングの切れ味、そしてプレイヤーの力量が反映されるマシン。

メリット



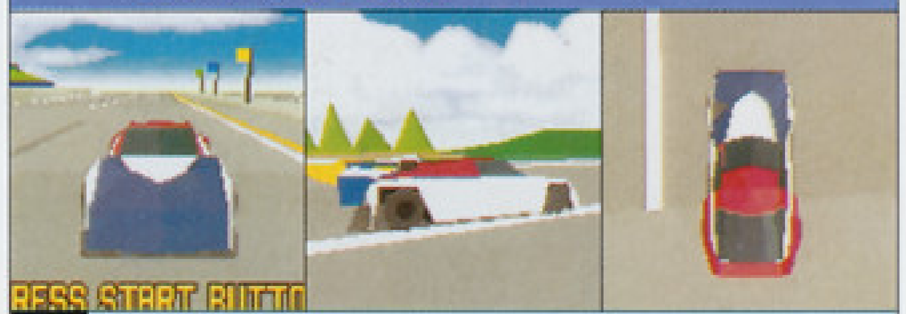
ハンドリング感覚はMD版とまったく同じ感じだ。ミスさえしなければ、どのコースも攻めの走りが可能。

デメリット



ハンドリングがシビアなので、バランスを崩すとすぐにスピン状態に。マシンもヤワで、クラッシュしやすい。

STOCK ストックカー



DATA

初級者向け			
最高速度：291km/h（AT：286km/h）			
グリップ力	C	ボディ耐久力	A
加速力	B	扱いやすさ	A

ドリフトの練習ならコレ!

乗用車をベースにして作られたレーシングカー。性能的にはスピードやグリップ力などが他車より劣るものの、ドリフトコントロールがしやすく扱いやすさは一番だ。

メリット



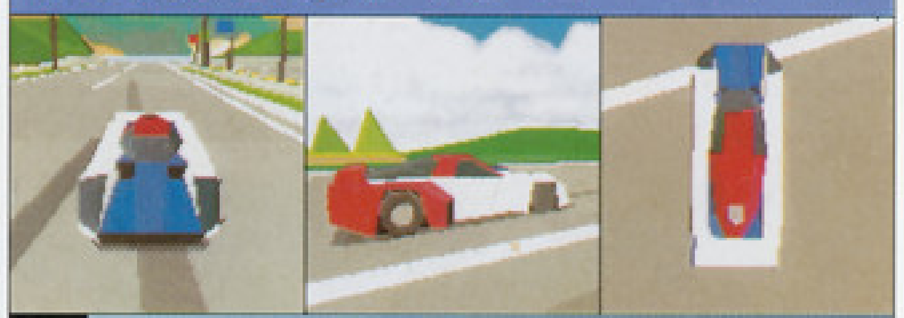
ドリフト中のコントロールは抜群。ボディも非常に頑丈で、多少の接触ではまずクラッシュすることはない。

デメリット



最高速度が遅いので、タイムアタックには不適。またハコ車なので視点1（ドライバーズアイ）の視界が悪い。

PROTOTYPE プロトタイプ



DATA

中級者～上級者向け			
最高速度：387km/h（AT：381km/h）			
グリップ力	A	ボディ耐久力	B
加速力	C	扱いやすさ	C

地を這（は）うスピード感が抜群!

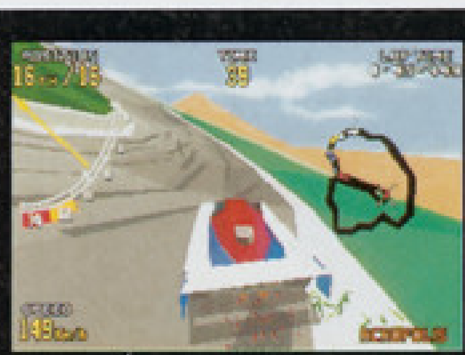
高速での空力性能を重視したレーシングカー。最高速が他の2車に比べてかなり速いが、低速でのコーナリングが苦手。ヘアピンなどの急カーブの攻略がポイント。

メリット



ストレートでは抜群の高速安定性を誇る。ストックカー同様、他車との接触にも強い。最高速度は当然全車一。

デメリット



ハンドリングがやや鈍いため、急カーブが苦手。加速力もフォーミュラほどではない。全体的に上級者向けか?

車種別チェック!

「V.R.Deluxe」全5コースポイント攻略!

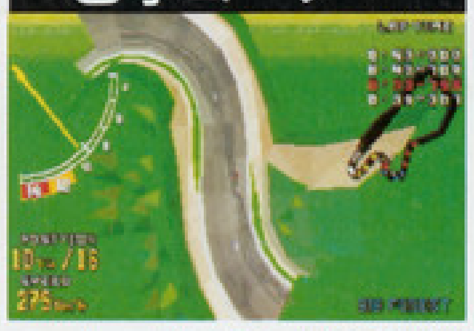
32X版「V.R.」に用意されたコースは全部で5つ。今回は各コースの難所と、車種別に分けた走りのテクニックを紹介するぞっ!!

BIG FOREST
ビッグフォレスト〈初級コース〉

セガCS 4 研ベストタイム：3 分10秒563
セガCS 4 研ベストラップ：37秒338

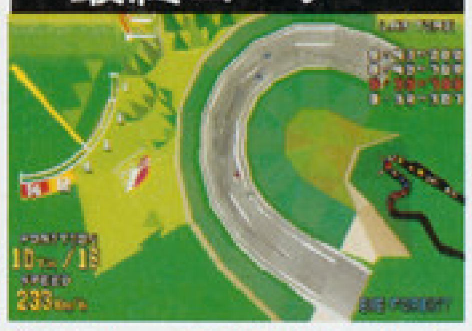
森林の中に設けられた、コース幅の広い初心者向けのコース。カウンターをあてるタイミングを覚え、常にアクセル全開走行ができるか!?

ここがポイント① S字コーナー



コーナー内はゆるやかな傾斜あり。切り返しのタイミングを覚えよう。

ここがポイント② 最終コーナー



車種によっては減速しないとダメ。ポンピングブレーキで切り抜けろ。

この車ならこう走れ!

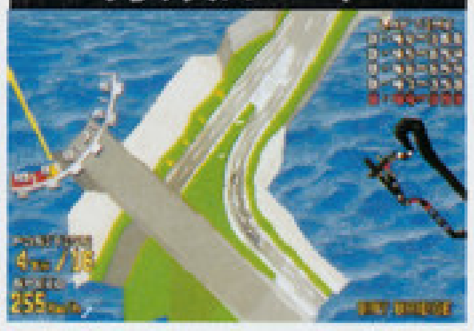
フォーミュラ	○	操作次第では、最終コーナー以外は常にアクセル全開走行が可能。S字の切り返しは難しいが、決まるとウレシイ。
ストックカー	○	どのコーナーもアクセル全開、マシンをズリズリすべらせてクリアすることができる。インベタで走るといいぞ。
プロトタイプ	△	一瞬減速しないと抜けられないコーナーがある。ただし最高速が速いので、ベストラップは叩き出しやすいようだ。

BAY BRIDGE
ベイブリッジ〈中級コース〉

セガCS 4 研ベストタイム：3 分30秒853
セガCS 4 研ベストラップ：41秒215

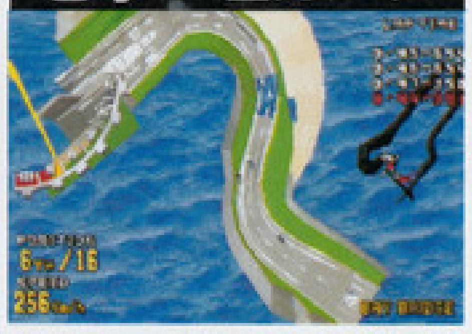
立体交差や分岐ルートなどが用意された、変化に富んだ中速テクニカルサーキット。32X版はMD版にはない隠しルート（？）も存在する。

ここがポイント① 分岐ルート



32X版は、中央分離帯に判定がついた。上に乗るとスピンしやすい。

ここがポイント② S字〜左カーブ



ついついスピードが出てしまうが、ここは減速しないと曲がれない。

この車ならこう走れ!

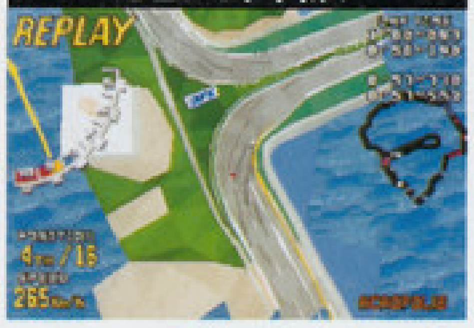
フォーミュラ	△	コース幅が狭いので、接触に弱いフォーミュラはレースで苦戦しがち。分岐した新ルートを使い、1人で走ろう？
ストックカー	○	第1C.P.後のS字カーブ以外は、ドリフト走行でラクにクリアすることができる。遊びごたえのあるコースだ。
プロトタイプ	△	各コーナーは、進入する直前でブレーキングすればイン側へ切れ込むことができる。全体的には扱いにくいが……

ACROPOLIS
アクロポリス〈上級コース〉

セガCS 4 研ベストタイム：4 分 8 秒792
セガCS 4 研ベストラップ：48秒942

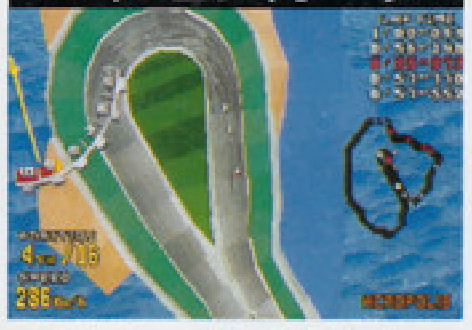
海岸線を駆け抜ける高速サーキットで、海岸沿いを抜けた先にあるヘアピンコーナーが最大の難所。ちょっとしたミスが命取りになるぞ。

ここがポイント① 32X看板



ヘアピンの手前にある右カーブ。ブレーキングで姿勢を整えろ。

ここがポイント② ヘアピンカーブ



MTなら3〜4速に落としたシフトブレーキが有効。難所中の難所。

この車ならこう走れ!

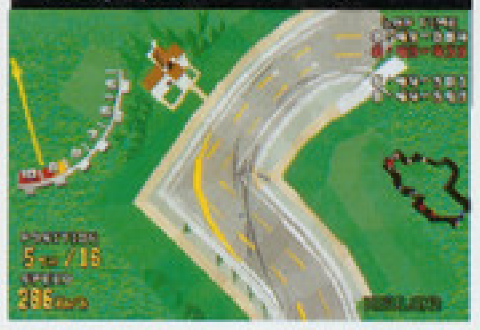
フォーミュラ	○	中盤にあるヘアピン以外はアクセル全開。タイムアタックの練習は、やはりこのタイプを選ぶのが無難だろう。
ストックカー	△	早めにマシンを傾けさせ、ひたすらドリフトでインを攻めろ。ただし32X看板地点やヘアピンは減速すること。
プロトタイプ	×	アクセル全開で各コーナーを走り切れないので、意外と走りづらい。できるだけスピードを落とさずに走ろう。

HIGH LAND
ハイランド〈新コース①〉

セガCS 4 研ベストタイム：3 分27秒641
セガCS 4 研ベストラップ：40秒969

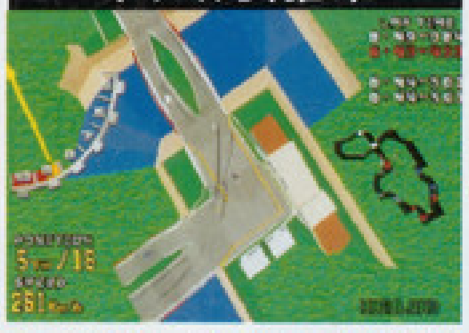
市街地を舞台にしたコースで、ほとんどのカーブが直角コーナー。ちなみにアクロポリスとこのコースのみマシンのダメージ設定がある。

ここがポイント① 風見鳥コーナー



アウト・イン・アウトの基本を守れ。S字の攻略は意外と簡単だぞ。

ここがポイント② 中央分離帯



ここの左カーブは中央分離帯の外側（右側）からにインへ攻めよう。

この車ならこう走れ!

フォーミュラ	○	アクセル全開はできないが、コーナリング中にアクセルをオン／オフしながら走ると安定したタイムが叩き出せる。
ストックカー	○	早めのハンドリング&カウンターで、全コースにわたってアクセル全開走行ができる。走りやすさでは一番だろう。
プロトタイプ	×	走り方はフォーミュラタイプに近いが、ブレーキングで減速しないとコースアウトの危険性大。まずは慎重に走ろう。

SAND PARK
サンドパーク〈新コース②〉

セガCS 4 研ベストタイム：4 分47秒497
セガCS 4 研ベストラップ：55秒497

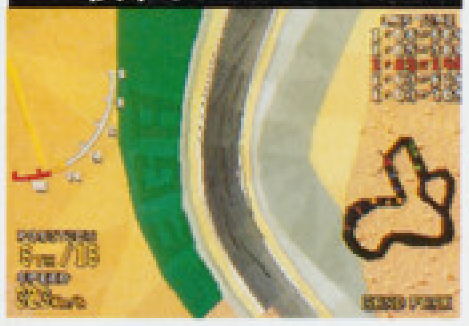
広大な砂漠の中にある長距離テストコースで、コース中盤に分岐がある。分岐は右側が近道になるが、ここにあるシケイン攻略は難易度高し。

ここがポイント① トリプルヘアピン



アクロポリスよりも急なショートヘアピン。ドリフトでクリアせよ。

ここがポイント② 最終コーナー



緩やかな右カーブに見えるが、アクセル全開では走れない点に注意。

この車ならこう走れ!

フォーミュラ	○	ヘアピンはやや手前でブレーキング、コーナリングしながらアクセルを一瞬かけてドリフト→カウンターでクリア。
ストックカー	△	ヘアピンのコーナリングはパワードリフトでクリア。各コーナーの脱出時はアクセルオフでマシンを安定させろ。
プロトタイプ	○	ヘアピンはかなり手前からブレーキングしないと曲がれない。ヘアピン脱出後の加速がタイムアップのカギとなる。

「V.R.Deluxe」開発チームのココが見どころ!

とりあえず上のデータは、セガCS 4 研からもらったものを出してあるが、じつはどのコースも、プロトタイプで走るのが一番速いとのことだ。見どころも満載（まんさい）のこの1作についてあえて聞いたところ、「見どころは、なんと言ってもREPLAY。あんまり目立たない部分ですが、メガドラ版より大幅に良くなっています。あまりのデキの良さに「バックアップRAMを増やしてREPLAYを丸ごと保存できるようにしよう!」なんて冗談まで飛び出したほど。個人的にはSTOCKカーとBAY BRIDGEの組み合わせが気に入ってます。あと、レース中にカメラを意識して、わざと突っ込んだりして楽しむのも、おつなもんです」との返答。買ったらぜひ試そう!



リプレイは、本当に惚れ惚れするほどカッコイイ。絶対必見だ。



慣れてきたらマニュアルで走ろう。ストックカーのドリフト感はクセになる？

SUPER 32X SUPER LINE UP

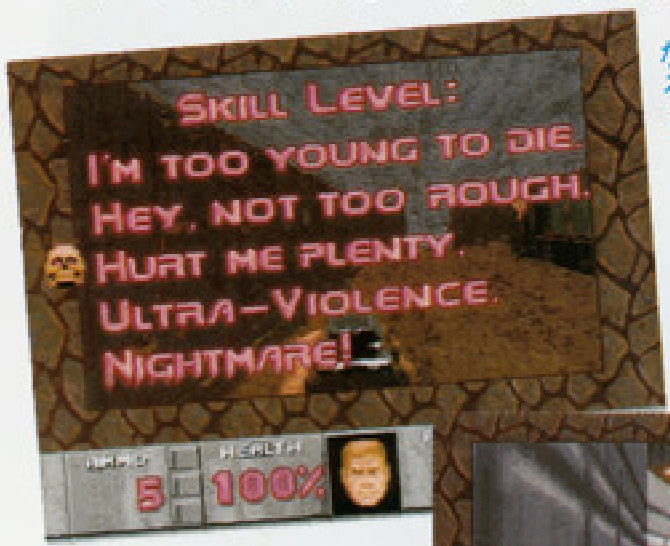
DOOM ～ドゥーム～

●セガ
●発売中
●7,800円
●SHT
●24M

あの「ウルフェンシュタイン」を作ったid software が贈る新作3Dシューティング。パソコン版では別売りシナリオも出てるけど、32Xでは？ 海外ゲームの香りが漂うバイオレンスな作品。

単純な操作と危険なほどの気持ちよさで人気の高いパソコンゲーム、「DOOM」の移植版だ。血がドバドバなので、日本ではアレンジされてしまうと思いきや、なんとほとんどオリジナルのまま移植された。気になる処理スピードも問題ない。これはうれしい。

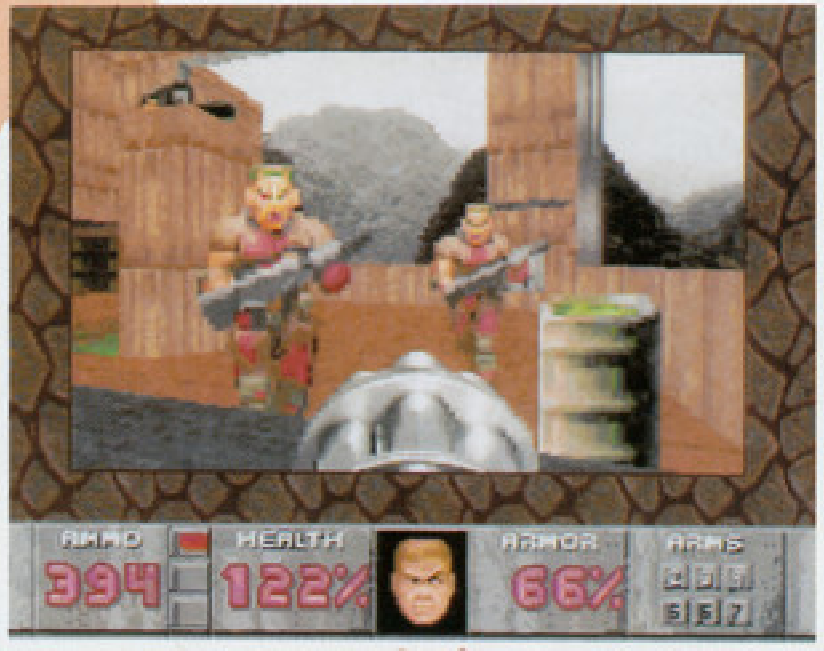
ゲーム内容は単純で、迷路内をうろつくモンスター達を倒し、出口から脱出するだけ。しかしその迫力と緊張感は、他のゲームでは味わえないほどの本格派だ。



ゲームスタート時に、難易度を自由に設定できるようになっている。それぞれのレベルの名称も、海外ゲームらしくていい。too～to構文なんてのも覚えられて、勉強になる？



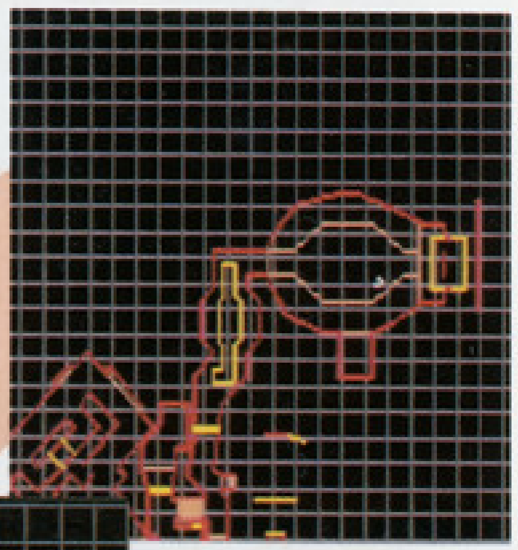
過去の3D迷路ものとは違い、迷路も本物のように複雑な形状をしている。角が全部直角になっているゲームなんてダサくて遊べない。

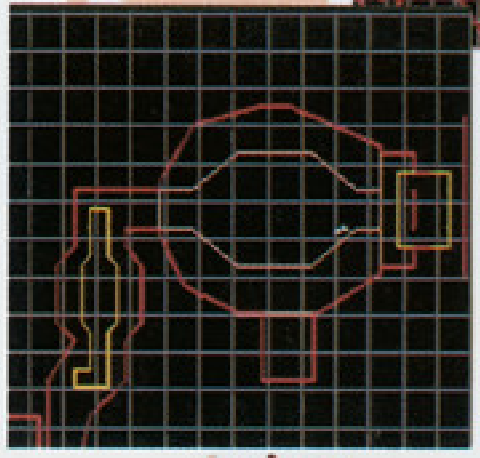


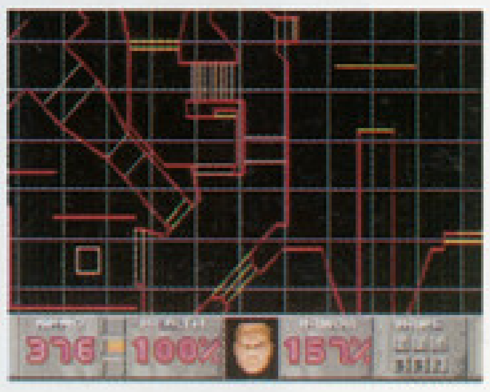
近づいてくる敵のコマンダー達。ためらっているヒマはない。弾のある限り撃ちまくれ。

マップ画面も使いやすい

ゲーム中にいつでも参照できるマップ画面。自分が見た範囲のみ、自動的にマッピングされる。マップ画面を見ながらの移動もできるし、マップの拡大縮小なんてこともできる、多機能なマップ画面だ。







拾えば使えるアイテム達

迷路に落ちていたり、倒した敵が落としたりするアイテムは重要な役目を果たす。特に重要なのは3種類あるカギ。もちろん武器も大切だ。武器は自由に持ち変えられる。

ショットガン



絶大な破壊力を誇る武器。序盤の敵なら1発でOK。



強力なパワー以外にも、敵に命中しやすいという利点もある。使いやすい。

チェーンガン



ボタンを押したままで連射できる、巨大な重火器。



何もそこまで、とも思うが、あるものは使わなければソン。ひどく強い。

特殊アーマー



迷路の所々にある毒の池に入ってもしばらくは大丈夫。



毒の池の中にも、うれしいアイテムや隠し通路が置かれていることも。

SUPER 32X SUPER LINE UP

サイバーブロール

完成度 100%

●セガ
●1月13日発売
●7,800円
●ACT
●24M

上のDOOMに続けとばかりにかどうかは知らないが、日本からも出血関係のゲームが出るぞ。魔物と人間の格闘ゲームだ。

今までの格闘ゲームにはない、風変りな格闘ものの登場だ。登場キャラは人間と魔物。そして人間は、パーツを変更することで、見た目も技も変わってくる。拡大縮小を大胆に使った画面にも注目したい。



パーツを変えて戦おう

人間系キャラは、手、胴体、足の3パーツを、自由に変更することができる。パーツの変更によって、防御力、攻撃力、移動力が微妙に変わってくる他、なんと必殺技まで変わるキャラもある。格闘ゲームにも戦略が必要になる？



登場するキャラクターは、人間4体、魔物4体の、合計8体。しかしパーツの変更があるので、実際にはそれ以上の豊富なバリエーションで楽しめることになる。



もちろん、今までの格闘ゲームと同じように、コマンド入力による必殺技も用意されている。とりあえず有名な格闘ゲームのコマンドを入力するといいかも。

過激シーンの数々を見よ!!



技が決まった瞬間、激しく出血したりもする。さらにこれ以上過激なシーンも、たっぷりある。



サイバーな背景で繰り広げられる、人間同士の死闘。攻撃を繰り返しているうちに、パーツが壊れてしまうことも。もちろん攻撃力や防御力に影響が出ることは想像できるが、なんと必殺技が出なくなってしまうことも。

SUPER 32X SUPER LINE UP

スペースハリアー

●セガ
●発売中
●4,980円
●SHT
●16M

キミはもうプレイしたか? まだなら今スグ、ショップへ走れ! 1ドット単位たりともアーケード版と変わらないコイツは、すべてのメガドライバーのバイブルともいえる存在だっ!!

くどいようだけど、本当〜に完全無欠だぞ

32X本体といっしょに、待ってましたとばかりに購入したユーザーも多いと思う〝ハリアー〟。さて今回は、いまだ迷っている読者のために、本当に完全移植しちゃってるよ〜んという証拠の残りすべてを見せるぞ。まさに始めから最後までまったく同じなんだぞぉ。

アナログジョイスティック対応!!

完全移植をウリにする裏には、じつはこんな秘密もあったのだ。これで、操作感覚まで当時のまんま。あとは受注生産のきょう体を購入すればパーフェクトになるぞ(ウソ)。



とはいっても、アナログジョイスティックって、持ってる人は少ないかも?

CHECK POINT!

回転するタイトルも



グリグリとそこはかとなくぎこちないタイトルの回転も当時のまま。



タイトルだけじゃなく、ハリアーの右手やマンモスの目玉も動いてるのだ。

飛んでくる岩もしっかり明滅してる!



マニアなら気づく岩の明滅もちゃんと再現されているのだ。ここまでこだわる移植もスゴイ!

影もしっかりついているぞ



微妙な陰影がつけられている影の処理も、まったく当時のまんま。メガドラ版の「ハリアーⅡ」の影よりも、かなり自然な感じだ。ショットが飛んでいく影もすごくカッコイイぞ。

そしてボスオンパレードからエンディングもそのまんま!!

マークⅢなどの移植版には、オリジナルのボスの〝HAYA-OH〟がいたけど、この32X版は、例のエンディングのまま。まさに完全移植だ!



倒したはずのボスが再び登場……って、なんのことはないセガの黄金パターンだ。



完全移植されているということは、すなわちマークⅢ版に出てきた〝HAYAOH〟は当然出てこない。知っている人にとっては、ちょっと物足りないかもね。

すべてのボスが出るわけじゃなく選りすぐりのボスが登場する。

ボス続々と……





バババーン!!
本当にこれだけ!!

THE ENDの文字がドーンとやってくるエンディングもまったく同じ。やや簡素だがこの感動がわかるヤツは買え!!

「スペースハリアー」開発スタッフに聞く!! ここが見どころ!

開発は、常にアーケード版の基板を横に置いて行われたという、この「スペースハリアー」。開発側から、今回の作品については「優(すぐ)れたゲーム性を組み替える必要は感じませんでしたので、移植方針は〝完全移植〟以外に考えられませんでした。32Xになって初めて完全移植が可能となったアーケード版『スペースハリアー』は、当時を知らない若い方々にもオススメです。かつて味わったことのない3Dシューティングの興奮をお約束します」とのコメントをいただいた。なお今後については「32Xはどちらかというと体感ゲーム向きの作りになっていますし、セガの作品をゲームヒストリーの順に埋(う)めていくのは面白いかもしれません」とのことだ。

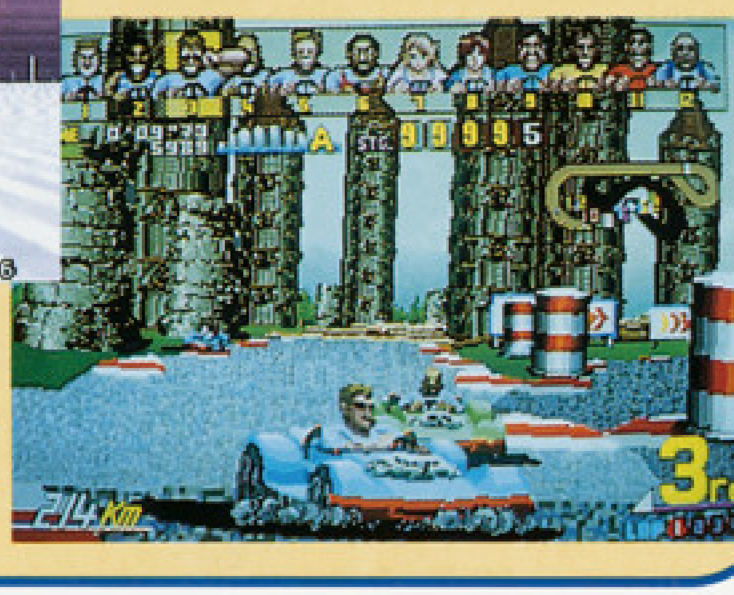


なぜスペハリなのか?

今回の移植に名があがったのは、「ゲーム性、ビジュアル、サウンドが優れた作品を選び、結果としてAM2研作品になったとのこと」だ。

「パワードリフト」は?

ちなみに「パワードリフト」の可能性は?と聞いたら、「セガサターンでない限り、何かを削らないと完璧な移植は不可能」との返事。う〜ん。



SUPER 32X SUPER LINE UP

After Burner Complete

完成度
100%

●セガ
●1月13日発売
●4,980円
●SHT
●24M

セガの誇る“体感ゲームシリーズ”の代表作がコレ。“ハリアー”同様完全完璧移植、かつ安価でのリリースがうれしいのだ。

お手頃価格で、こちらも完璧!!

オープニングデモからタイトル画面、そして実戦さながらの数々のゲーム中の仕掛け……、すべてがアーケード版そのままという「AfterBurnerComplete」も、いよいよ発売まであと1カ月余り。自宅のモニターで、じっくりと楽しめるようになるまであと少しの辛抱(しんぼう)だぞ。

こちらも開発陣のコメントに注目！



おなじみのボイスから、迫力のBGMまでまさに完全再現。スペハリ同様買いだ！

“COMPLETE”という文字が加えられた以外は変更ナシ。デモも同じだ。



煙もそのまんま!



撃ちすぎると敵が見えなくなる、ミサイルの煙も当時を彷彿させてくれる。いくら撃っても処理落ちなんてしないぞ。



背景や地平線なんかも見落とせないポイント。色数やスプライトも十分だから、MD版のように中途半端な感じはしないよね。

こちらもアナログ対応

“ハリアー”ともども、こちらもしっかりとアナログ対応しているぞ。ちなみに、電波新聞社から発売されたMD版「アフターバーナーⅡ」もアナログ対応だったよね。



次々と変わる戦闘シーンも見逃すな!!

海上脱出



ステージ1は海上戦。ここでやられるようじゃ先が思いやられるぞ。

城下町上空



眼下の古城が美しいステージ。背景もアーケード版を見事なまでに再現している。

ボーナスステージ



ボーナスステージに入ったら、素早くスピードを下げないと、岩や監視塔に激突するぞ。コントローラーさばきがモノをいう場面だ。

夜間爆撃



ステージ2は、夜間の爆撃機の下をかいくぐるシーンだ。一撃誘爆の編隊パターンも当時のままなのがうれしい。

SUPER 32X 「After Burner Complete」開発スタッフに聞く!! ここが見どころ!

「移植に一番力を入れたのは、戦闘機のスピードを皆さんに感じていただくということです。今回はゲーム性もアーケード版とまったく同じになっており、ラッキーパターンもあります。初めて遊ぶ方は、難易度“EXTRA EASY”でプレイして、敵機をどんどんロックオン！ スピード感はそのままに一方的に有利なドッグファイトを突き進めますよ」とは開発チーム。ちなみに9面のBGMのアレンジについては、「アーケード基板とメガドラではFM音源の発音数が違うので、元曲のイメージを生かしたまま作り替えるアレンジが全曲必要でした。今回は試しにSH2 CPU 1個をDSPとして使用し、音源スペックを満たした」そうだ。デキは文句なくいいぞ。

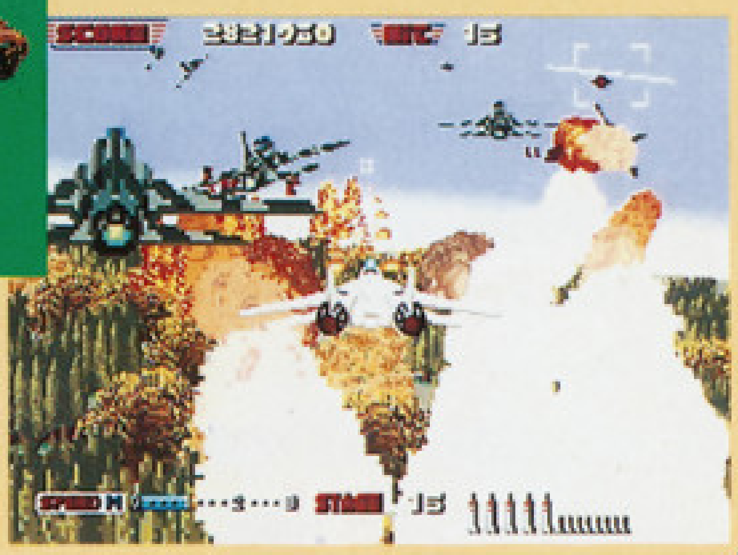


MD版と大違いのデキ!

電波新聞社が4年半以上前に出したメガドラ版「Ⅱ」は、今見るとかなりチャチな部分がある。4メガという当時の事情からは十分合格点？

苦心の末の音源開発

音源については、最後の最後までハードのバージョンアップがあって苦労したとのこと。新規のPWM音源と既存の音源との融合は強力！



STAR WARS Arcade

●セガ
●発売中
●8,800円
●SHT
●20M

ポリゴン基板MODEL１を使用したアーケード版が登場してから１年もたたないうちに、ほぼ完璧な移植版が家庭で遊べるなんて。やっぱりスーパー32Xの力は偉大だね。

ゲーセン版＋αのおトクなソフトだぞ!!

ポリゴンを使ったシューティングゲーム。これだけでは、今となってはありきたりの感もあるかもしれないが、題材がスターウィーズとくれば話は別。さっそくＲ２と一緒にX-WINGに乗り込み、タイファイター達を叩き落そう。目指すはもちろんデススターだ。



この美しいデモをじっくり見よ!

X-WINGが発進し、編隊を組むまでのデモ。ファンなら涙してよし。

アーケードモードをたっぷり紹介するぞ!

スーパー32X版「スターウォーズ」には、２種類のモードが用意されている。ひとつはゲーセンと同じアーケードモード、もう１つはオリジナルの32Xモード。今回はアーケードモードに視点を定め、前半のミッションを２つピックアップして紹介することにしよう。

MISSION A

Aミッションの場合も、まずアクバー提督からの通信で目的が伝えられる。最初のミッションは、タイファイターを全機撃墜すること。



スターデストロイヤーからも砲撃がある。



提督からのミッションは、実際に声で伝えられるので、緊張が走る。





コックピット視点と外からの視点の２種類があるぞ。

MISSION B

次のミッションは簡単にはいかない。敵のフラッグシップ、スーパーデストロイヤーに進入して、メインエンジンを破壊するのだ。



アクバー提督からの指令で位置を再確認。



スーパーデストロイヤーの巨大さがよくわかる進入シーン。メインエンジンまでの道のりは遠いぞ。



やられる〜



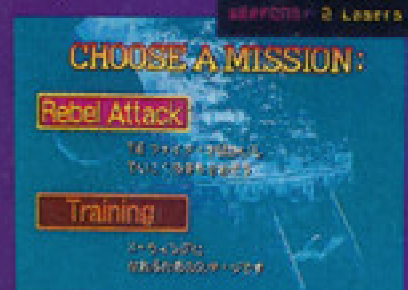
通路は非常にせまい。しかし敵の追撃は相変わらずなので、難易度はかなり高い。

アーケードモードと32×モードの違いとは

まずアーケードモードには、初心者用トレーニングモードがある。そして２人用モードもあるが、32Xモードの２人用モードでは、なんとX-WINGではなくY-WINGが登場する。



アーケード 練習モードはあるが、難易度は32Xより高め。



32X Y-WINGも使える。映画の設定どおり重装備だ。

32Xモードも紹介しておこう

デススターに突入だ!!





デススターの地表には、多くの砲台が……。



まずはデススターから迎撃に出ている戦闘機を、すべて撃墜せよ。



映画でもおなじみ。あのデススター進入シーンも、ご覧のとおりの大迫力。



狭い通路を、遮蔽板をよけつつ進まなければならない。

アーケードモードとはミッション内容が微妙に異なるが基本的には同じ。アクバー提督からの司令をよく聞き、迅速にミッションを達成せよ。以上だ。



大封神伝

ごうほうらいらく
豪放磊落呵々大笑！　是空前絶後的RPGネ！

ビクターエンタテインメント／1月下旬発売予定／8,800円／RPGネ！

完成度ゲージ　85%　1人プレイのみ

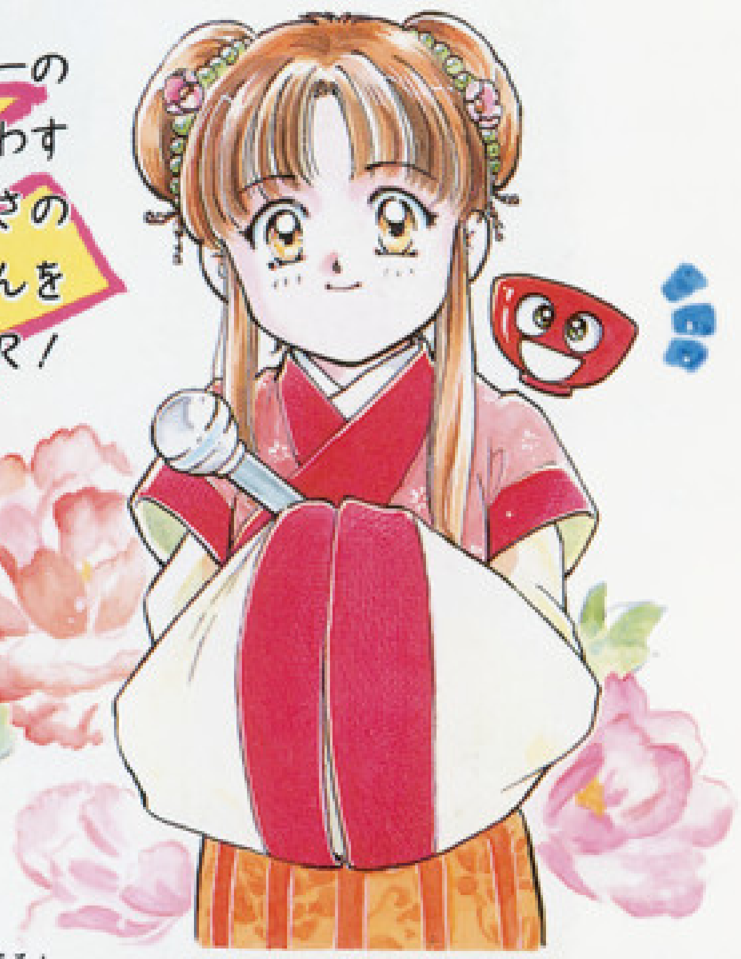
お待たせ！　急速に完成度を高めているこの作品！　天命に定められた人間関係の奇々怪々さ…必見R！

千変万化"人間関係"！　これ一見の価値ありネ！



史上最大の超軍師、太公望のもとに集う、異能の豪傑達！　人間の能力を遥かに超え、仙人の術法すら凌駕する者ども！　彼らが出会い、そして散っていく……これは超絶夢幻の人間関係を描く伝奇叙事詩だ！

はーい！　人間関係レポーターの噂話娘々でぇす！　巷間にぎわすこの作品、"人間関係"が面白さの根元Rネ！　今月もそこらへんを中心にスクープ！　スクープR！
魔皇帝を倒すため、真の王たる文王を求めて、5年の時を遡った太公望の運命いかに!?



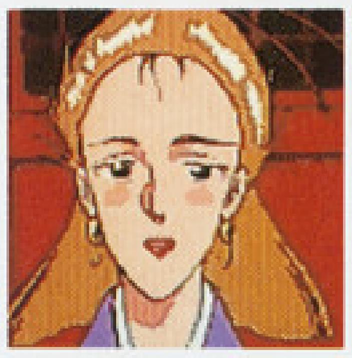
電撃悲恋！　あぁ…哀号！　一夜妻！

土行孫死す！



愛するものに抱かれて、みなぎる精力をまき散らし、みずからの命も散らしてしまう果報者土行孫！

運命に定められし最愛の男＝土行孫（どこうそん）を追い、セン玉お姉さまは、太公望達と時を超える旅に出たネ！　太公望は、救世主である文王が盗賊団に殺されてしまう前に、時を遡（さかのぼ）り盗賊団を滅ぼす策略を立てたR！　そのためには、土行孫の超仙力が必要…太公望は必ず愛しい土行孫さまを仲間に加える、そう考えたセン玉お姉さまは、まんまとそれに便乗したネ。けど、それは恐ろしくも残酷な運命のワナだったヨ！　ジャーン！



宿世の想い人と結ばれた喜びもつかの間、急転直下の悲しみが待つセン玉。



死すべき定めを知りつつも、美貌のセン玉を妻にめとる罪な絶倫鼻デカ男。

盗賊団を掃討せよ！

役人達と結託して善なる君主、文王暗殺を計る盗賊団。その砦は、結界が張られ、中には入れない！　土行孫兄弟の総力で結界を破れ！

結界！



結界は、土行孫4兄弟の全パワーを使わなければ破れない！

朱雀塔！



土行孫兄さんに、全エネルギーを送る！　朱雀塔のけなげな弟。

白虎洞！



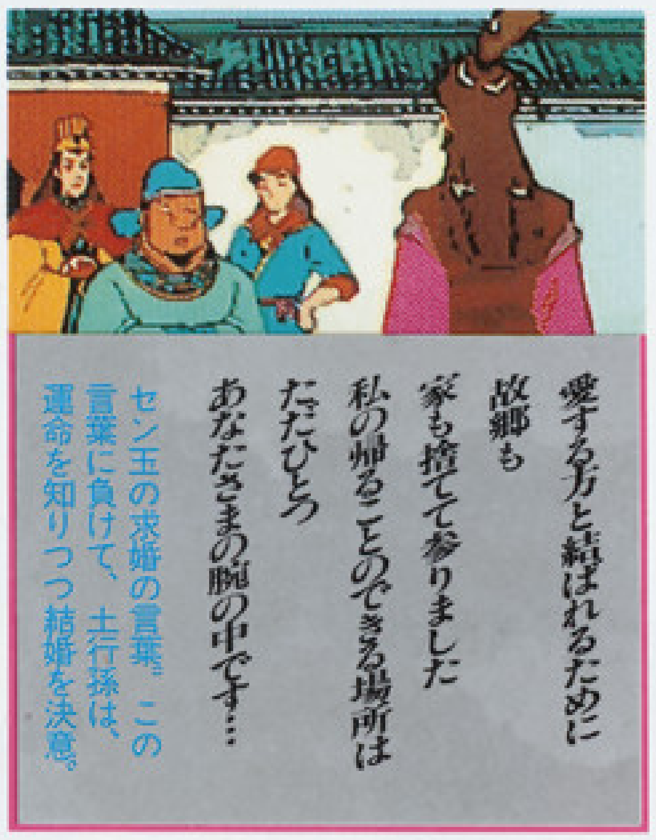
兄とセン玉の結婚を予言する弟達。なぜ兄の死は……。



玄武屋敷！

3人の弟達の全仙力を蓄え、精力蓄電池と化した土行孫！

結婚しよう！



セン玉の求婚の言葉。この言葉に負けて、土行孫は、運命を知りつつ結婚を決意。

その場所は玄武屋敷。3人の弟から仙力を受け継ぎ、盗賊の砦へ出陣！　というその時、セン玉の熱烈アプローチに負け、ついに土行孫は、結婚を承諾してしまう。

決死！　敵地突入！

土行孫の放った男4人分の仙力に、盗賊の砦の結界は破れた！　今こそ盗賊団を全滅させるのだ！



なみいる盗賊の群れを、バッタバッタとなぎ倒す女傑セン玉お姉さまの図。強く華麗に美しく激闘！

四天王登場！



盗賊の首魁、張と四天王。張は宝物の情報を告げ逃げ去るが…。

1人、四天王に囲まれ、最期の戦いに臨む土行孫。自信過剰!?



四天王の凶刃に倒れる土行孫。死の無念の中、息を引き取る。

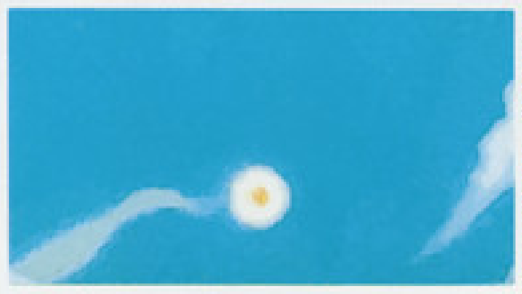


結婚した直後に夫を失う悲惨な妻。



妻に看取られ、満足げに死ぬ土行孫。

盗賊団を壊滅させた太公望一行の払った代償は大きかった。悲運の一夜妻セン玉は、失意のうちに太公望の仲間から離脱する……！



史上最大の絶倫男の魂は、神として封じられるべく天へ飛翔。



人は出会い…別れ、物語は織り込まれていくネ！

悲しみのうちにセン玉と土行孫を仲間から失った太公望。いよいよ、文王の軍師となるための旅が始まるR！　さてさて太公望の策略やいかに!?

真理の竿を探せ！

土行孫の弟達は、太公望に告げる！　龍をも釣れる伝説の真理の竿で釣りをする者を、文王は軍師として迎えたがっているという。さて、その竿はどこにあるのだろうか？



炎に包まれたこの村に伝説の宝があるという。炎は芭蕉扇で消せるが…。

太公釣魚、渭水2人！　熱烈歓迎！



伝説の逸話のシーンだ！　渭水の畔で釣りをする太公望を軍師として、文王が採用！

釣りの腕は三流だが、太公望は真理の竿で、救世の君主、文王を釣り上げる。文王は、真の名君となるため5年の準備期間がほしいという。5年後の同じ場所で、再会を期する太公望と、文王！

時をかける！　太公望！

5年なんて待っていられない、ここはもう一度、鬼門の出番だ！　あそこへ行けば、時を超えて、あっという間に5年後の未来に帰れるはず！





5年の時を超え、渭水で再会する太公望と文王。文王は、名君となっているだろうか…？

文王に望まれ、真の太公望となる！



豪壮な文王の城。ここから真の大封神の旅が始まる！

悪逆皇帝、紂王の居城への道を阻む妖貴城！　この攻略が緒戦。

救国の君主たる文王（太公）に望まれて軍師となった太公望。いよいよ、その名を真のものとして、物語の本編が始まるのだ！



かわいい子には旅をさせろ！



いきなり登場の変な武将は武勇無双の黄飛虎将軍！　紂王の悪政を糾すため、太公望の一党に加わるネ！　息子に太公望を探させといて、自分はちゃっかり本人に会っている…こいつ、けっこうマヌケRネ！



馬よりも速く強力な五色神牛を相棒として、無敵の武人、黄飛虎！



黄飛虎将軍の息子。黄天祥くん。太公望捜索の旅で行方不明中！

続々、仲間になる美少年達！

落とせ妖貴城！　ナタクvs雷震子！

太公望の行く手を阻む妖貴城の主は、空飛ぶ魔人、雷震子！　いきなり緒戦で苦戦が予想されるところへ援軍到着！　ナタクだ！



天界一の暴れん坊！　その名はナタク。かの孫悟空は、彼がモデル。



落陽に一人想う天空の貴公子！　雷震子サマの愁いに満ちた横顔。



天衣無縫無敵少年ナタクちゃんのステキなポートレートでR！



敵だった雷震子サマ、お灸をすえて、仲間にしよう！

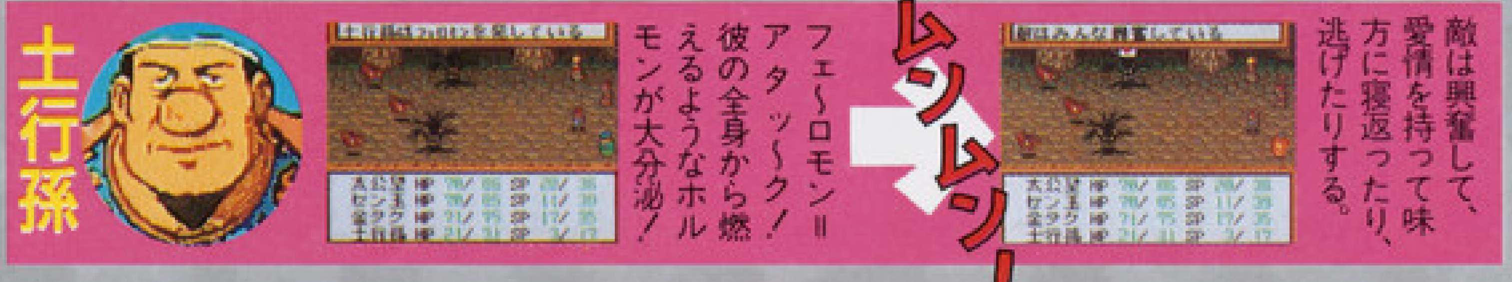
美少年的仲間続出ネ！　これから出会う仲間達には、どんな逸話があるるのか？　いよいよ目が離せない…乞うご期待Rネ！



なんと！“人間関係”が戦闘のワザに！

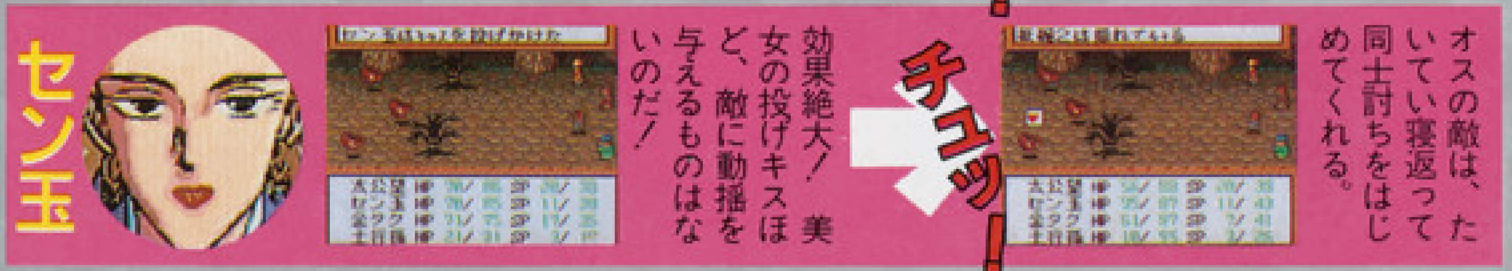


“人間関係”の面白さが、大封神伝のウリ！　これは戦闘にも生かされているよ！　各キャラクター達には、固有の特殊攻撃があって、戦闘中に勝手に発動して、敵の気分を変えてしまうんだ！　いろいろ面白い効果があるぞ！



フェ～ロモン＝アタッ～ク！　彼の全身から燃えるようなホルモンが大分泌！

敵は興奮して、愛情を持って味方に寝返ったり、逃げたりする。



効果絶大！　美女の投げキスほど、敵に動揺を与えるものはないのだ！

オスの敵は、たいてい寝返って同士討ちをはじめてくれる。

餓狼伝説伝説スペシャル

首が、なが〜くなる！

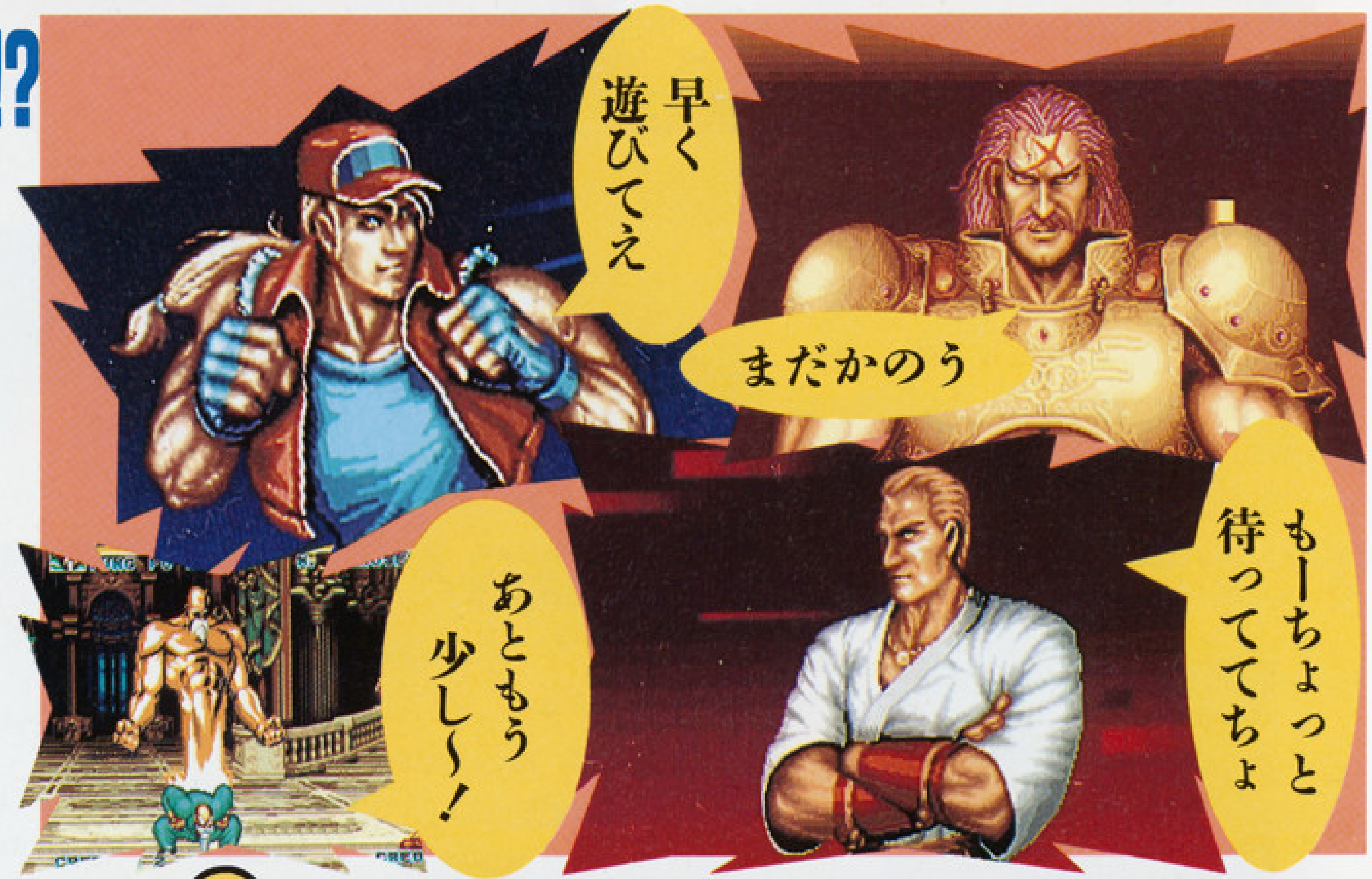
ビクターエンタテインメント／2月発売予定／8,800円／ACT

完成度ゲージ 70%　2人対戦プレイ可能

新ハードが出たってのに、期待の餓狼SPはもうちょっと先になってしまった。それでも、待たせるだけの移植度はあり！

あと、もう少しで完成か!?

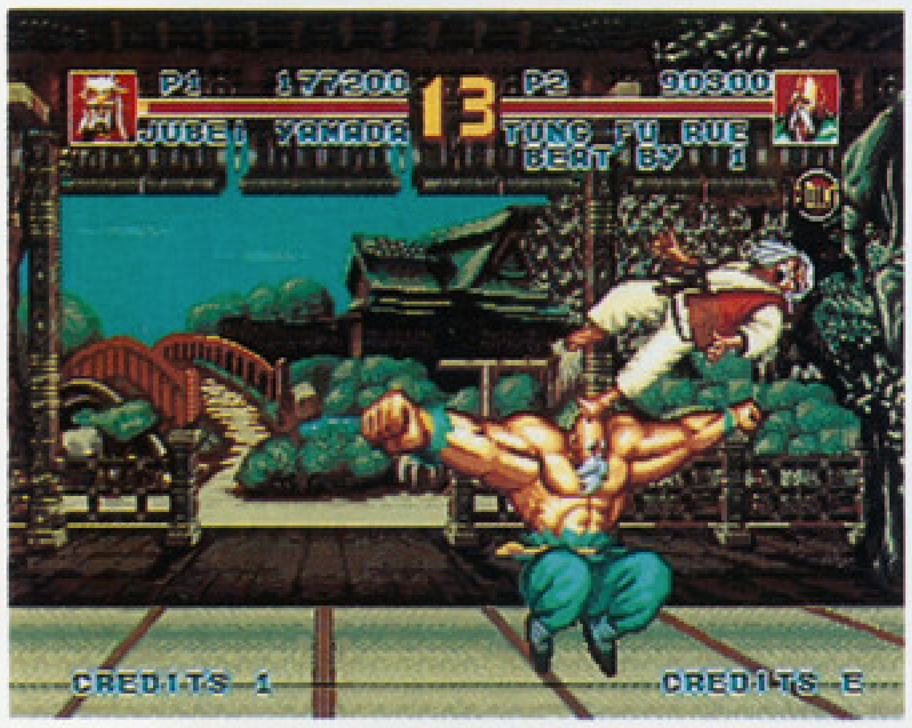
ファンが待ちに待っている餓狼SPだが、なんと発売が伸びてしまった！　でもあわてるな。ゲーム自体の移植度と完成度は、まさに真に迫っている。その証拠に、NEO・GEO版と同じく難易度セレクト画面があるのだ。しかもそれにはMVSという難易度がある。これは、アーケード版と同じ難易度ということだ。これがあるとなると、業務用の完全移植でないと意味がない。それだけ期待しててていいということだね。今回は、餓狼SPで入った新キャラの画面と、気になる演出面の動きを見てみよう。勝ちビジュアルも公開しちゃうぞ！



移植度は上々!!



餓狼SPで新登場したギースとダック。アヒルとカモとどっちが強い!?

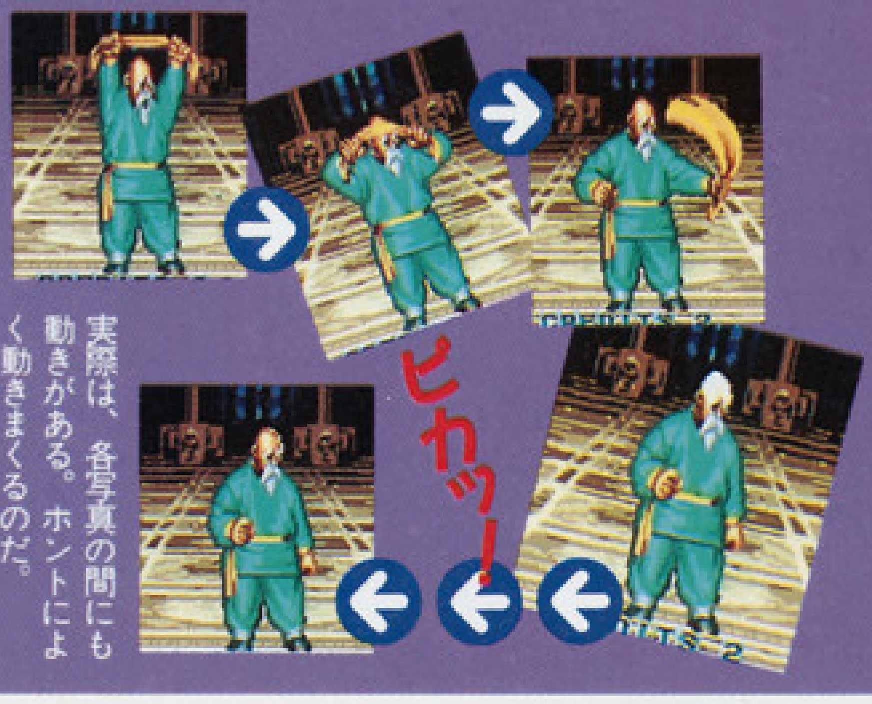


超必殺技も完璧に移植されている。これはタンの超必殺技、旋風剛拳だ。チラツキもなく、クルクル回転するぞ。細かいアニメ枚数もちゃんとある。

お約束　気になるアニメーションは——!?

餓狼SPといえばコレ、タン老人の挑発だ。このの動きは実際に見ないとわからないが、そのアニメの数はオリジナルとほとんど同じなのだ！

●じじい光るの巻●



実際は、各写真の間にも動きがある。ホントによく動きまくるのだ。

●胸プル舞ちゃんの巻●

おなじみだけどやらなきゃ気がすまない（誰がだ!?）舞の胸！



勝ちビジュアルもあるぞ！

バトルごとに、各キャラクターの１枚ビジュアルが登場する。これは、アーケード版とまったく同じなのだ。ここに、全キャラのビジュアルを紹介するけど、最後に待っているリョウ・サカザキのビジュアルもあるのかな!?　完全移植だから、きっとあるに違いない。ヤツの存在も餓狼SPでは忘れてはいけないね。はたして使うこともできるのだろうか、こう御期待ってとこだ。



BEメガ 裏技リーグ

BE MEGA SECRET TECHNIC LEAGUE

今回でこのコーナーもいったん一区切り。次からはサターンが主流になると思うけど、メガドラ関係もフォローしていくからね。

魂斗羅 ザ・ハードコア

1軍 ステージセレクト他

タイトル画面にメニューが表示されている時に、2P側のパッドでボタンを「左、右、A、B、C、左、右、A、B、C、左、右、A、B、C」の順に押す。すると音声が鳴って、この後にゲームを始めるとステージセレクトができる。

また、同じ要領で「C、B、A、右、左、C、B、A、右、左、C、B、A、右、左」と押した場合(こちらも2P側のパッドで行う)は、プレイヤーの残り人数が70の状態からスタートできる。

(東京都・荒ぶる鷲・19歳)

ステージセレクト



タイトル画面で「左、右、A、B、C」と3回繰り返すと、音声が鳴るので……。

普通にスタートするとステージセレクトになる。どこからでもお好きなものをどうぞ。

70人でスタート



こちらの場合は「C、B、A、右、左」を3回繰り返す。で、同じように音声が鳴る。

一気に残り人数が70人になる。コマンドは必ず2P側のパッドで入力しようね。

バーチャファイター

1軍 段位認定モードを出す

まだデュラルをクリアできない人は、次のとおりにすると、すぐに段位認定モードを出せるぞ。やり方は、タイトル画面で〝PRESS START〞と表示されている時に「右下、C、Y、L、Rボタンを押しながら、スタート」を押すだけ。すると、メニューに「RANKING MODE」という項目が加わっているぞ。

(大阪府・永野正・23歳)



これですぐに段位認定が楽しめるね。ちなみに、来年からの説明書にもこのやり方は載るらしいぞ。

パノラマコットン

2軍 ライフアップ2倍モード

ステージ(どこでも可)をクリアして、ボーナスポイント加算画面になったら、スタートボタンを押さえる。そして、すばやく方向ボタンを「上、上、下、下」と押すと、うまくいけばシルクの腰にあるコットンがズリズリと下がる。

すると、この後のステージからはライフアップが2倍になるのだ。

(神奈川県・ハッシュ・20歳)



ここでスタートを押したまま「上、上、下、下」で、ライフアップが2倍に。あと、知っていると思うがティータイムで1つもお茶を取らないとシークレットボーナスが入るぞ。

パノラマコットン

草野球 だからどうしたモード

難易度や設定などはどれでもかまわないから、とにかくスコアを100万点以上取ってから最終ステージをクリアしよう。すると、ランキング画面の後に、シルクとコットンが入れ替わった「だからどうしたモード」が始まるぞ。

ちなみに、このモードは電源を切るまで有効だが、もとに戻したい場合は「おぷしょん」のセレクトの項目で変更できる。

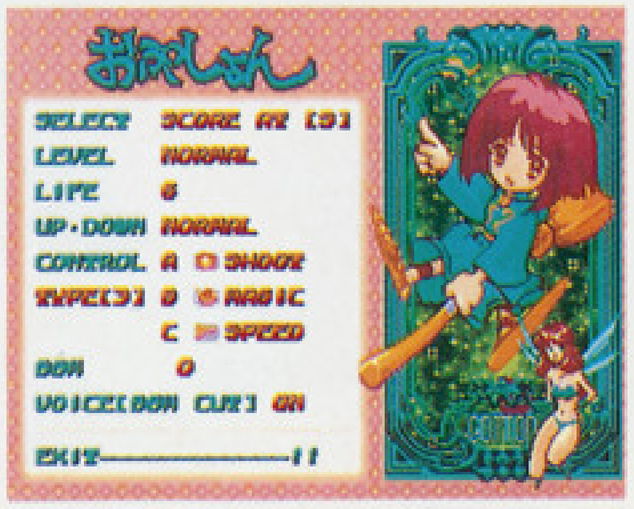
(東京都・蒲田豊)



なんとか100万点以上取って最後までクリアすると、このように新たなモードが始まる。



このモードでは、シルクとコットンの立場が入れ替わる。本当にそれだけだが、一見の価値はある?



いちおう、通常のモード(Sの字がついているのはシルクのモード)に戻すことも可能。

【裏技引き続き大募集/】「BEEP/メガドライブ」で長く続いた「裏技リーグ」は、『セガサターンマガジン』になっても引き続き裏技を大募集しています。扱う機種は、セガサターンはもちろん、メガドラ、メガCD、ゲームギアなど従来どおり。発見した裏技のやり方とゲーム名を書いて、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3『セガサターンマガジン』編集部まで送ってね。

Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE. 026



一時期は休業も多くて読者の皆さんに迷惑をかけたこともあった「サンダーバーズ」ですが、今回はサービスの意味も込めて「ラングリッサーⅡ」を特集します。みんなが必要としているデータはこれですべて揃ったと思うので、これから始める人も2回目のプレイをする人もじっくり読んでね。

ラングリッサーⅡ

質問1 「ラングリッサーⅡ」の各シナリオで入手できる隠しアイテムの位置を、できれば全部教えてください。

あと、それぞれの指揮官の隠しクラスも教えていただけるとありがたいのですが……。

（東京都・遠藤瑛）

回答1 このゲームに関して今まで来ていた質問は、その大部分が隠しクラス、隠しアイテム、隠しシナリオ関連で、いずれも公開を強く要望しているものばかりだった。そこで、今回はそろそろ機も熟したことだし、まとめて掲載することにした。

いずれも「ラングリッサーⅡ」をすみずみまで楽しむために役立つと思うので、存分に利用してくれ。なお、裏技の類はバックナンバーを参考にしてほしい。

隠しアイテム シナリオ別一覧表

以下に公開するのがすべての隠しアイテムである（これ以外のシナリオにはない）。なお、座標はマップの左上を基点とする。たとえば座標（15：11）の場合、左上のマスから右に15、下に11と数える。

シナリオ2

【スピードブーツ】指揮官の誰かを座標（12：21）に移動させる。

【グレートソード】シナリオをクリアするまで、NPCの指揮官をすべて生き残らせる。

シナリオ4

【天使の羽】指揮官の誰かを、座標（12：5）に移動させる。

【クロス】シナリオをクリアするまで、NPCの指揮官をすべて生き残らせる。

シナリオ6

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（5：4）に移動させる。

【アミュレット】シナリオをクリアするまで、NPCキャラクターをすべて生き残らせる。

シナリオ7

【ミラージュローブ】指揮官の誰かを座標（23：22）に移動させる。

【ルーンストーン】シナリオをクリアするまで、NPCキャラクターをすべて生き残らせる。

シナリオ9

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（24：7）に移動させる。

【ドラゴンスケイル】シナリオをクリアするまで、NPCの指揮官をすべて生き残らせる。

シナリオ10

【ネックレス】クリアするまで、NPCの指揮官をすべて生き残らせる。

シナリオ11

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（14：6）に移動させる。

シナリオ12

【カーバンクル】指揮官の誰かを座標（15：6）に移動させる。

シナリオ14

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（5：24）に移動させる。

【ラングリッサー】エルウィン、シェリー、ジェシカのうち誰かを、座標（16：6）に移動させる。すでに持っている時はメサイヤンソード（装備すると経験値が2倍）になる。

シナリオ16

【グレイプニール】指揮官の誰かを座標（16：3）に移動させる。

シナリオ17

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（6：4）に移動させる。

【メサイヤンソード】指揮官の誰かを座標（24：4）に移動させる。

シナリオ18

【クラウン】シナリオをクリアするまで、NPCキャラクターをすべて生き残らせる。

シナリオ19

【ギャラルのホルン】指揮官の誰かを座標（36：9）に移動させる。

【アウローラ】指揮官の誰かを座標（12：30）に移動させる。

シナリオ22

【オーディンの楯】指揮官の誰かを座標（15：3）に移動させる。

シナリオ23

【ホーリーロッド】プレイするたびに所在位置が変わるので、自力で探すか、シナリオをクリアする。

シナリオ26

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（15：9）に移動させる。

隠しシナリオ1

【鉄アレイ】指揮官の誰かを、座標（16：4）に移動させる。

隠しシナリオ3

【ドラゴンスレイヤー】指揮官の誰かを座標（29：19）に移動させる。

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（2：10）に移動させる。

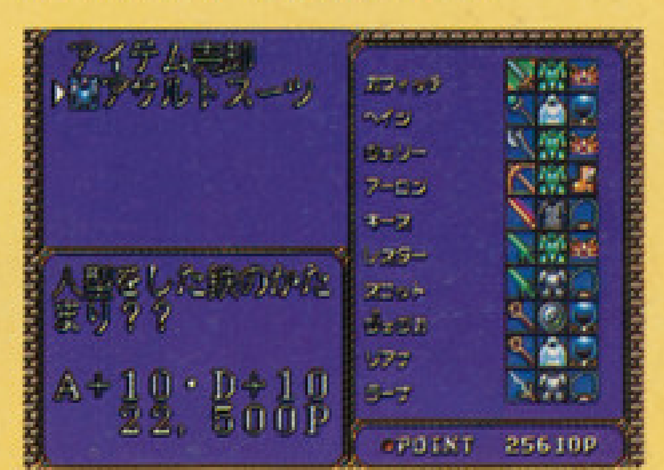
隠しシナリオ4

【アサルトスーツ】指揮官の誰かを座標（15：3）から座標（15：4）に移動させる。

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（6：4）に移動させる。

【ルーンストーン】指揮官の誰かを座標（15：17）に移動させる。

【フレイムランス】指揮官の誰かを座標（24：4）に移動させる。



このシナリオは、裏技などで指揮官を強くしておかないとたいへんだが、隠しアイテムはそのぶん強力だ。

全指揮官隠しクラス一覧表

以下は全指揮官ごとの隠しクラスである。見方は、左がクラスチェンジ前、右がその後の隠しクラスとなっている。これより以前のクラス分岐は説明書を参照すること。

エルウィン

ソードマスター→ヒーロー
ナイトマスター→ロイヤルナイト

スコット

ナイトマスター→ロイヤルナイト

ヘイン

ウィザード→サモナー
アークメイジ→ザーヴェラー

キース

ドラゴンロード→ドラゴンマスター

ジェシカ

アークメイジ→ザーヴェラー
セージ→サモナー

シェリー

レンジャー→ハイマスター
ドラゴンロード→ドラゴンマスター
シルバーナイト→プリンセス

アーロン

ソードマスター→ハイマスター

レスター

サーペンロード→サーペンマスター
アークメイジ→ザーヴェラー

リアナ

パラディン→サモナー
ハイプリースト→エージェント
ウィザード→ザーヴェラー

ラーナ

隠しクラスはすべてリアナと同じ

隠しシナリヘオの進行条件

これらは「ラングリッサーⅡ」の隠しシナリオ（全4種類）への行き方である。条件を満たすのが面倒な人はシナリオセレクトの裏技で直接プレイしてもいいだろう。

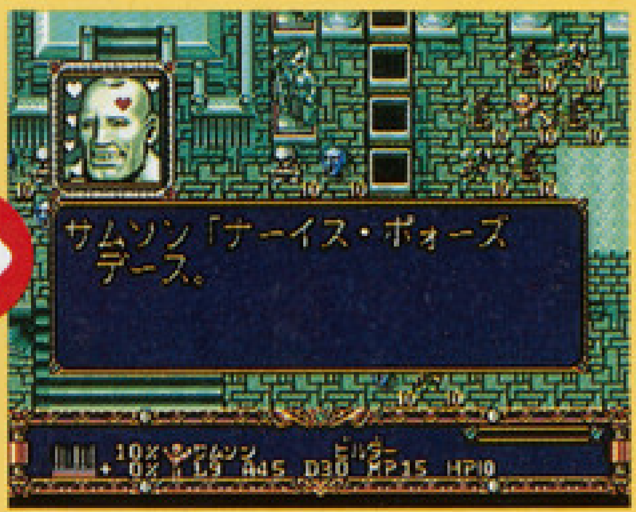
隠しシナリオ1「筋肉の神殿」

まず、シナリオ12でエルウィンを座標（4：6）に移動させたら、とりあえず敵を倒してシナリオをクリアしよう。すると、この神殿の内部を調べるかどうかの質問が表示されるので、イエスを選択して隠しシナリオ1に進もう。

ちなみにこのシナリオは別名「あにきステージ」と呼ばれる（？）イロモノな内容だ。



主人公をここに位置させると入口を発見するので、ひとまずクリアする。



するとこんなシナリオが始まる。早い話が某機種のアレですな。

隠しシナリオ2「ディレスの激戦」

シナリオ19でエルウィンを戦線から離脱させて、座標（46：1）まで進ませよう（いちばん右上）。

この時、海上を渡るのに時間がかかるので、スピードブーツを装備させておくといいだろう。そして、敵の増援部隊発見のメッセージが表示されたら、イメルダを倒してクリアしよう。後は自動的に隠しシナリオ2が始まるぞ。



結果的に戦闘に参加できなくなるが、海を渡ってここまで進もう。



このシナリオは飛行部隊以外はほとんど動けないので、けっこう苦戦する。

隠しシナリオ3「魔竜の巣」

シナリオ22で、エルウィンを座標（20：6）に移動させ、スイッチを押す。次に座標（1：5）に移動させるとドラゴンの巣が見つかるので、ひとまずクリアしてしまおう。なお、座標（1：5）へはメテオの魔法で柱の一部を破壊する（通れるようになる）か、テレポートで直接送り込むしかないので、いずれかの指揮官に必ず覚えさせておくこと。



このシナリオも、最後にイエスを選択すると入れる。しかし……。



ある意味では「筋肉の神殿」よりバ◎っぽいシナリオだったりする……。

隠しシナリオ4「デス・タワー」

シナリオ1〜27と、隠しシナリオ1〜3をすべてクリアして、なおかつ指揮官の撤退回数を0（1度も倒されていない）に抑えることができたら、ひとまずエンディングが終わるまで待つ。

そしてエンディングの表示が消えたらデータロード画面まで進めて、シナリオセレクトの裏技（カーソルをコンティニュー以外に合わせて、左、右、スタート、Cの順にボタンを押す）を使おう。

その後、シナリオ26を選択してもう1回クリアすると、エグベルトが再挑戦を持ちかけてくるので、これにイエスと答えると、隠しシナリオ4が始まるのだ。ただし難易度は異様に高いので覚悟すること。



通常のシナリオすべてと、隠しシナリオ3つを無敗でクリアして、エンディングの後に裏技でシナリオ26を再クリア。すると意表をつく展開とともに……。



最後の隠しシナリオが始まるのだ。全指揮官が総登場という派手なシナリオだけに、難易度も異様に高い。シナリオセレクトとルーンストーンで強化しないとクリアできないかも。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

<SPECIFICATIONS>
MODEL No.:HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU:Z80A(3.58MKz)
WORK RAM:8KB/VIDEO RAM:16KB
3.2"BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

FINAL BEEP! Game Gear

JANUARY, 8TH, 1995

時代はセガサターンだと言うのに、なんで最近のGGはこんなに盛り上がっちゃってるんでしょうか。今月も質のいいモノがそろっているので、GG野郎は全部買っちゃうしかないかも!?

ぷよぷよ通／魔法騎士レイアース／美少女戦士セーラームーンS

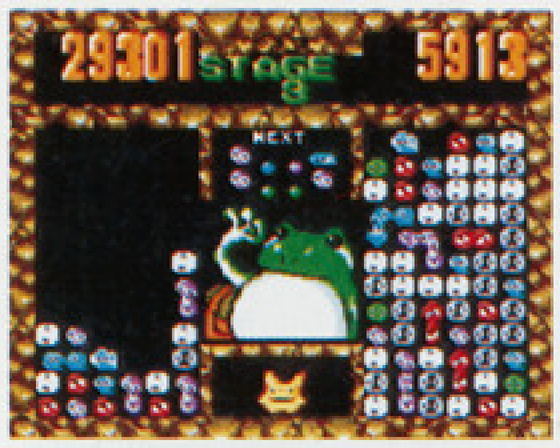


ぷよぷよ通 完成度100%

●セガ／12月16日発売／3,800円／PUZ／4M／2人通信対戦あり

さらなる次元を求めるぷよプレイヤー達に捧ぐ

早くも……と言うより、MDとほぼ時を同じくしてGG版「ぷよ通」の登場だ。当然、かたぷよや相殺システムといったゲーム内容もMD版やアーケード版となんら変わるところはない。ただ、「やったなぁ～」をはじめとしたボイスが、容量の関係からか削除。これさえありゃ完璧なんだけどねえ。



登場キャラもMD版と同じ。とにかく数だけはそろってます。

ゲームモードも多彩だ!!

ゲームモードは基本的にMD版と同じ。ただしGG版のみ、COMキャラを使った総勢4人対戦ができるモードがついている！ コレはウレシイっす。



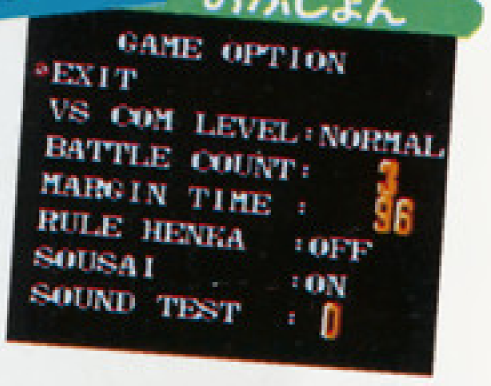
カーバンクルだってあちこちに顔を出してます。BGMに合わせて踊るカー君の姿に気づいた人、いる?

ひとりでぷよぷよ



塔の頂上にいるサタン様と再び繰り広げられるぷよ地獄……。目押しで戦いたい手下を決められるぞ。

おぷしょん



MD版ほどではないが、かなり充実しているオプション画面。「何個くっつくと消えるか」をイジると、もう全然別のゲーム。

オープニングデモはMD版と同じ

「エイズ撲滅」のアレから始まるオープニング画面も健在。カーバンクルのアップも意外と怖かったりする。



Check Point 「なかよし」連載中の2大タイトルがGGに登場!!

少女漫画雑誌No.1の「なかよし」がセガと手を組んだ!! 今度の狙いは"女の子"なのか～!?



魔法騎士レイアース（マジックナイト） 完成度100%

●セガ／12月16日発売／4,800円／RPG／4M+B

モコナを捜しに光・海・風が大活躍

「セーラームーン」に続く「なかよし」の大ヒットとなりそうなのが、この「レイアース」。単なるキャラゲーかと思ったら、なかなか内容も本格的で好感が持てます(ホント)。軽い気持ちで遊べる"お手軽RPG"なので、女の子にも人気が出そう。狙ってるよな。



カードバトルは、ルーレットを早く回すほど攻撃力アップ。"一撃必殺"などの特殊カードも用意されている。

ストーリーデモも充実よ!





プラス1パックも豪華に登場

本作の発売を記念して、限定版GGが登場!! 新規パッケージでプレミアもつく予感?





美少女戦士セーラームーンS 完成度?%

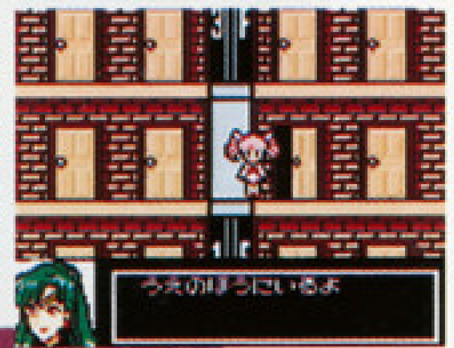
●バンダイ／発売日未定／価格未定／ACT／4M

この1本でGGは子供達の憧れになる!

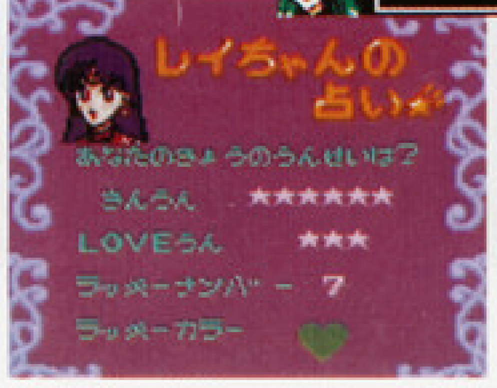
ほとんどの現役コンシューマー機に登場した「セーラームーン」も、GG界へ参入!! ゲームモードも豊富で、5つのステージからなる"アクション"と5つのミニゲーム、さらに占いソフトまでがこの1本に収められている。福袋的な作りが、そのテの筋に(女の子のことだヨ)ウケそうな気配濃厚だ。



アクションモードは、難易度別にうさぎとちびうさが登場。



シンプル操作がウリのミニゲーム。美奈子ちゃんなどのセーラー戦士をはじめ、タキシード仮面もちびムーンも活躍!!



レイちゃんに今日を占ってもらおう!! さて、気になる恋愛運は……ダメですか。はあ。



Comming Soon!!

絶好調のGGラインアップ

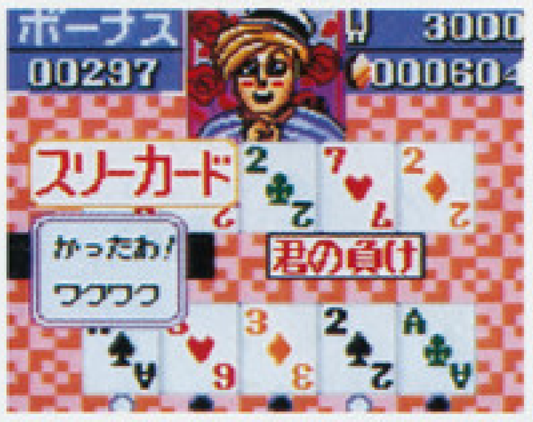
BEEP／GGの終わりだと言うのに、なんなんだこの盛り上がりは!!　正直言って、ここに載せた７本の新作のデキはどれも二重マル。しかし、ここにきてハード性能を存分に生かした秀作ソフトが続々発表されるとは誰が予想しただろう……。GG本体の実売価格もかなり下がっているので、あえて次世代機を買わずに年末はGGを買うってのもアリか。安いし、マジで。

ぎゃんぶるぱにっく

●セガ／１月27日発売／3,800円／TAB／４M

完成度100%

「大人から子供まで楽しく遊べるギャンブルゲーム」というとんでもないコンセプトで作られたこの作品、中身はポーカーなどの定番ゲームを７種類集めたものだ。「好牌Ⅱ」的なアヤしいキャラ設定がマニア向けで好き。



キャラの動きがかなりアヤしくて笑える。ゲームはブラックジャックがオススメです。

フレッド・カプルスズ ゴルフ

●セガ／12月23日発売／3,800円／SPT／４M

完成度100%

定番ゴルフゲームの決定版となりそうなのがこの作品。「オーガスタ」系の操作感に加え、トーナメント戦やストローク／マッチプレイが楽しめるという〝手堅い〟路線がオヤジ向けでグー（死語）。アヤしげな演出も楽しい。



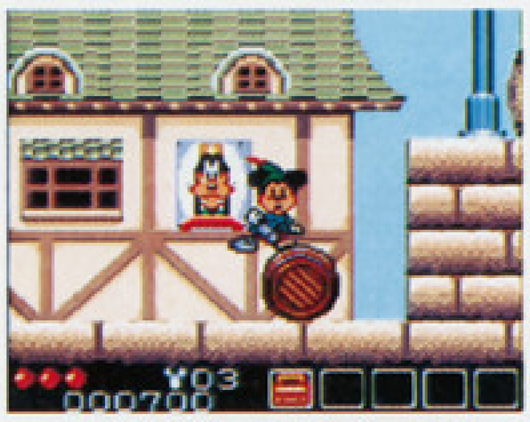
とりあえず、いろんなゴルフゲームのいいトコロを全部集めてみました的な作りが良い。

ミッキーマウスの伝説の王国

●セガ／１月13日発売／3,800円／ACT／４M

完成度100%

次第に発表ペースが早くなるディズニーシリーズ、今月はなんと２作を同時公開だ。本作はミッキーがソープを片手に大冒険するというストーリーで、今まで発表されたディズニーアクションの集大成的な作りがウリ。



やっぱりキャラの動きのカワイサはディズニーならでは。ミッキーマウスは永遠ですな。

ライオンキング

●セガ／１月13日発売／3,800円／ACT／４M

完成度90%

こちらは同名タイトルのMD版をGGにアレンジ移植した作品。ステージ構成はほぼ同じだが、MD版よりもぶら下がり空中ジャンプがしやすくなったため操作性がアップしている。ただ、全体的にマップの難度は高そう。



ボーナスステージなどもしっかり再現されている。遊びやすさではMD版より上かも?

シルヴァンテイル

●セガ／１月27日発売／5,500円／ARPG／４M＋B

完成度90%

TV版「Dr.スランプ」や「ドラゴンボール」などのシナリオを手掛けた照井啓司氏が送り出す本格派RPG。物語の進行や所持アイテムにより、主人公の能力値が変化するという斬新なシステムが採用されている。



サクサク遊べる気軽なアクションRPGに仕上がるとのこと。シナリオ展開にも期待だ。

女神転生外伝 ラストバイブルスペシャル

●セガ／３月発売予定／5,500円／RPG／４M＋B

完成度60%

タイトル名を見てもわかるように、本作品は「女神転生外伝～ラストバイブル」の完全な続編……というより、その後の世界を描いた作品。もちろん、退廃的な背景世界や悪魔合体などのツボも、当然ながら押さえてます。



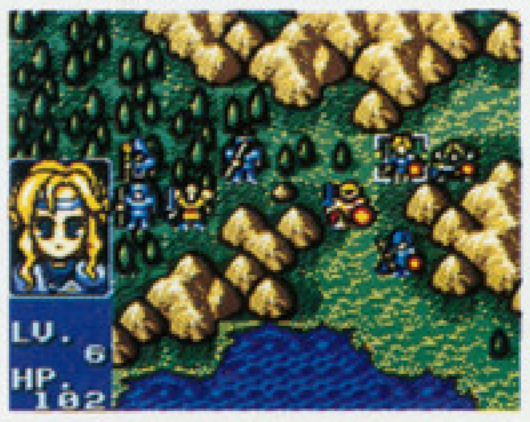
メガテンの基本である３Dレイアウトを踏襲。今回は悪魔との交渉がもっと密になる?

ロイアルストーン 開かれし時の扉

●セガ／２月発売予定／4,800円／RPG／４M＋B

完成度70%

タイトル名だけではちょっとわからないと思うけど、実はコレ、あの名作「ARLIEL」の続編なのだ!!　基本システムも同じだし、あの九月姫キャラも健在。前作を知らない新規GGユーザーにもオススメしたい１本だ。



九月姫さんのデザインした新キャラは、なんと40体以上。演出面もさらにアップか!?

GAME GEAR HOTLINE FINAL SPECIAL

BEEP／GG最終回ということで、コーナーの歩みを振り返りつつ、担当ライターの素顔を探る／

担当ライターKが激白!!　これがBEEP！GGの歴史だ！

MDが発売されてから１年後に発表されたGG、早いものであれから３年経ちました。このコーナーの担当になってから何度編集者を困らせ……いやいや、いろんなソフトをプレイしたよなぁ。そこで今回は、BEEP GGの歴史を私なりに振り返ってみましたヨ（K）。



黎明期　'90/10～'91/11

任天堂のゲームボーイに対し、セガが対抗機として出した切り札がGG……なのだが、発売当時はRPGソフトがない、価格もチョイ高という理由でGG勢はやや苦戦。本誌のほうは編集者Gの意向による評価コラムと、２ページ内に何でも盛り込もうとする私の性格がたたり（？）ページ内の密度がアップ。

ちなみにコレが１号目



初代担当は女性編集者うにゃ。



氷河期　'92/１～'93/９

「ポケット雀荘」を最後にナムコが去り（？）、セガが海外モノのヘ◎ゲームばかり出していた冬の時代。発売ペースも月１本、ヒドイ時は発売ナシなんて時期もあった。さらには本誌記事の撮影に使っていた〝GGおやじ〟（GGテストボード）も故障。担当編集者もAに代わり、彼の地獄の日々が始まる!?

数々のパフォーマンス



ぷよ大会にコスプレ乱入、特別賞のGGをKがゲット。



繁栄期　'93/10～'94/11

やる気を見せ始めたセガは、ヒット作を出すようになる（ハズしもあるが）。液晶の〝にじみ〟特性を活かしてグラフィックの質感が向上し、プラス１パックの発売で本体の買い徳感もアップ。'94年５月号には特集も組んだが、これ以降は次世代機の登場でページ数が激減。これが世の流れというものか…。

編集者との駆け引き



原稿が何度もオチかけた（オチた!?）。編集さんも大弱り。

ライター陣が語る BEEP！ゲームギアの思い出

これがGGの歴代担当ライターの素顔だ！　あ、知ってるの？　あそう。一応メインがKみたい。

担当ライターK ロンドン小林



BEメガ本誌内で「目立たないけど、とりあえずないとマズイ」といった微妙なスタンスで成り立っていた当コーナー。担当ライターになった当時は「結構マイナーな機種だよなぁ」なんて思いながら記事を書いてました。文章のほうも発売本数が少ないときに限って〝今月もノリまくりの勢い／〟だの、〝セガが（やっと）やる気を見せた!!〟だの、強引に盛り上げつつも実は後ろ向きという「小数派のささやかなる反抗心」を盛り込ませてたし（気づいてたアナタ、GGマニアです）。とは言えGGがキライとか思ってたんじゃなく、愛情ゆえの裏返しっていうんですか？　そーゆーのがあるのよ。GG、２台も持ってるし。個人的には、最近ホントに勢いがあってウレシイ。GGに幸あれ!!

助っ人ライター 佐々木かふー



私のGG歴はナムコの「パックマン」と同時に買った時から始まる。「パックマン」はアーケード版とはクリアパターンが異なるし、操作ミスをしやすい（現在の方向ボタンは改良されていて、操作性は良いらしい）のが難だが、とってつけたような対戦プレイは異様に盛り上がり、今も当時の様子は脳裏に焼きついている。あと、当時「ポップブレイカー」の記事を苦労しながら手掛けたことも、GGの最近の好調さを考えると笑える思い出である。ちなみに私のGGは、近頃ゲームよりビデオなどのモニターとして活躍する時間のほうが多いが、まだまだ現役だ。

助っ人ライター 戸塚井一



ゲームギア、俺、持ってます。「ソニックドリフト」つきの、おトクなヤツで。しばらくは相当遊びましたね。今年の夏に江ノ島で行われた世界イルカ・クジラ会議には、ゲームギアと「エコー」持って行きました。あの時期は、いろんな意味で、かぶれてましたね……。

印象に残っているゲームギアのソフトは、じじいのセリフの語尾が気になる「タロットの館」、ストーリー設定が鼻血モノの「クニちゃんのゲーム天国」、そして「ペンゴ」あたりでしょうか（どれも古い）。あと、アクレイもののメーカー資料の文章に和まされたのも、いい思い出ナモね。

WELCOME TO HANDY GAME MACHINE WORLD

PIONEER LaserActive

MEGA LD LIBRARY

メガLDライブラリー



1995 1

映画製作のノウハウが生かされた新感覚RPGの「ドン・キホーテ」。今回は発売記念ということで、製作スタッフの代表者のお2人に、ソフトの魅力を語ってもらうことにした。とくとご覧あれ。

ドン・キホーテ

ロールプレイング／プルミエ・インターナショナル／12月20日／9,800円



会話時の静止画は約80カット。「背景の書き込みには相当凝りました」と青山さん。動画シーンは、オープニング、エンディング込みで合計60分ほど用意されている。スペインの実写風景にも注目だ。



レーザーアクティブでは、アニメーションのセル画を1秒間に30コマ使用できる。通常のアニメが24コマということを考えると、より凝った動きが表現できることは容易に想像できるだろう。

ドラマでは表現できなくなった愛がここにある

ゲームは愛と正義と友情をストレートに伝えられる

――まず佐倉さんからおうかがいしますが、ゲームのプロデュースというのは今回が初めてなんですよね？

佐倉　もともとウチの会社は映画製作がメインなんですが、ゲームという分野は昔からやりたいと考えていましたからね。会社的にも個人的にも。今回は、過去に縁のあったパイオニアさんに、こちらから企画を持ち込んで製作が始まりました。

――それにしても、なぜレーザーアクティブを第1弾ソフトの対応ハードにしようと思ったのでしょうか。

佐倉　従来のハードのグラフィックというか、あのドット絵がどうも気に入らなかったんですよね。何とかならないものかと。僕ら映画畑の者は発想がアナログですから(笑)。そういう意味でもレーザーアクティブは格好のハードだったわけです。

――映像、音声面で映画製作のノウハウを生かすことができる、と。

佐倉　それもありますが、従来のゲームって、ドラマ性もあるにはあるんですが、それがどうも表現しきれていないように感じるんですよ。そういった「ドラマ性の伝達」という面でも、僕らの経験がゲームに役立つのではないかと考えたのです。

――結果的にアニメーションという手法が採用されたわけですが、キャラクターデザインはどういった経緯で青山さんに決まったのでしょうか。

佐倉　まず「国内外にも通用する作品でなければならない」というところから始まっているんですよね。そこで、海外のアニメ製作に数多く携わっている青山さんに連絡を取り、イメージ画をファクシミリで送ってもらったんです。それを見た時点で、「この人なら任せても大丈夫だ」と。

――青山さんは、キャラクターデザインという仕事はいかがでしたか？

青山　初めてです。ゲーム関係の仕事に携わるのも今回が最初です。

――デザインするにあたって、何か心がけたことなどありましたか？

青山　僕の絵柄は、仲間内から「ちょっとおとなしい」と言われてるんで(笑)、生き生きとした表情になるよう工夫しました。

――敵キャラのデザインも手がけられているんですよね。

青山　個人的には、あまりゲームをプレイしたことがないので、資料の文面からそのままイメージをふくらませてデザインしました。特に参考にしたものはありません。

佐倉　青山さん自身、ゲームというかファンタジーRPGのセオリーを知らないというのが良い方向に作用しまして。例えば「ウォーム」という敵キャラ。「巨大なイモムシのような生物が1匹、地面から顔を出している」という構図が一般的なのですが、青山さんのデザインでは「無数の小さなミミズがうごめいている」といったものになっているんですよ。こちらが予想していなかった素晴らしいデザインが次々と上がってくるのが、ある意味で楽しみでしたね。

――最後に、このゲームの見どころ、セールスポイントをお願いします。

佐倉　このゲームの主人公ドン・キホーテは「正義を貫き、巨大な力にも恐れず勇敢に立ち向かう」という人物として描かれています。確かに時流もありますが、現在、映画やドラマという手法で愛とか正義とか友情とかいったものをストレートに表現するのは、非常に難しいんですね。ところがゲームでは、そういったテーマをあからさまに表現してもクサくならない。不思議なことなんですが。ソフトの中には「従来のゲーム的な倫理観（他人の家に勝手に上がって家具を物色する……など）に対する反発」といった面もあるんですが、「映画製作の人間が表現したくても表現できなかったメッセージを彩りあげたかった」というのが一番の本音ですね。プレイヤーの皆さんは僕らの「愛」を受け取ってください(笑)。



キャラクターデザイン

青山浩行

テレコム・アニメーション所属。劇場用作品では「ルパン三世　風魔一族の陰謀」「アキラ」「リトル・ニモ」などを手がける。海外作品にも原画・作品監督として積極的に参加、米ワーナーTV作品「バットマン」やスピルバーグ・プロデュースの「タイニー・トゥーン」「アニマニアクス」でその手腕を振う。



プロデューサー

佐倉寛二郎

20年近く映画製作に携わってきた、プルミエ・インターナショナル所属のプロデューサー。主なプロデュース作品に「ロックよ静かに眠れ」「高校教師」「ヒーローインタビュー」などがある。ゲームソフトのプロデュースは、今回のレーザーアクティブ「ドン・キホーテ」が初仕事となる。

あなた自身が、主人公。
アニメーション・フル活用の
ロールプレイング・インタラクティブ・ムービー。

PIONEER



あなた自身が主人公になる、愛と冒険の
ロールプレイング・インタラクティブ・ムービー。



ドン・キホーテ

9,800円(税抜)PEASJ 5022/発売元：プルミエ・インターナショナル
販売元：パイオニア㈱/©PREMIER INTERNATIONAL 1994

[ストーリー]「世に邪悪な権力がはびこる時、幾千の星が流れる夜、太陽の昇る東方の彼方から勇者がやって来る…」。突然、天空を満たす光の中で、その声を聞いた老人、ドン・キホーテ・デ・ラ・マンチャ。すべては夢かも知れない。それでも夢を信じて旅立つか？ドン・キホーテとなったあなたの意志のままに展開する物語。いま、画面の中でもう一人のあなたの冒険が始まります。

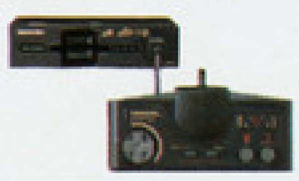
多彩なソフトが存分に楽しめる。レーザーアクティブは、マルチメディア上級生。

あなたの私生活を、これでもかこれでもかと、楽しくするために。レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、レーザーアクティブも、レーザーディスクも、CDも、カラオケも、メガドライブも、PCエンジンも。そのすべてをこの1台でお楽しみいただけます。



レーザーアクティブ
MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円(税別)

CLD-A100との
接続で
再生可能なソフト



レーザーアクティブ
LD-ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円(税別)

CLD-A100との
接続で
再生可能なソフト



レーザーアクティブ対応
CLDプレーヤー
CLD-A100
リモコン付属
標準価格89,800円(税別)

PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

この世の未体験と遊ぶメディア

LaserActive™

PIONEER AIR
未体験しかつくらない

この世の未体験は、カタログ請求から始まる。

パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：BEEP/メガドライブ LA-12係へ。

● マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。● LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。

時代は、レーザーディスク。
LASER DISC このマークは、レーザーディスクの統一マークです。

●CXはCBSの商標です。●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。

パイオニア株式会社



真サムライスピリッツ

©SNK 1994　MVS版好評稼働中
ROM版　発売中 29,800円 容量202メガ
CD版　12月15日発売 8,800円

「真サムライスピリッツ」はコマンドの量が多くてツライ。脳細胞よカムバック！

HYPER GAME MACHINE
OH! NEO GEO Vol.29

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

サムライさんたちの使用必殺技大公開！

	必殺技名	操作方法
覇王丸	奥義　弧月斬	→↙↓↘＋斬る※
	奥義　旋風烈斬	↓↘→＋斬る※
	奥義　烈震斬	→↘↓＋蹴る※
	奥偽　旋風裂斬	↓→↘＋蹴る
	酒攻撃	↓↙←＋A
	奥義　天覇凄煌斬	→↘↓↙←→＋A※
ナコルル	アンヌムツベ	←↙↓＋斬る※
	レラムツベ	↓↘→＋斬る※
	カムイリムセ	↓↙←＋斬る
	アムベヤトロ	→↘↓↙←＋斬る
	ママハハに捕まる	↓↙←＋C
	ヤトロポック	鷹に捕まり↙or↓or↘＋ボタン
	カムイムツベ	鷹に捕まり＋斬る(レバーニュートラル)
	ママハハを呼ぶ	↓↙←＋C →↘↓↙←＋斬る
	イルスカムヤトロムリムセ	→←↙↓↘→＋A
服部半蔵	忍法　爆炎龍	→↘↓↙＋斬る
	烈風手裏剣一改	ジャンプ中←↙↓↘＋斬る
	モズ落とし	→↓↘＋蹴る
	忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AorB
	忍法　うつせみ天舞	→↘↓↙←＋BCD
	忍法　うつせみ地斬	ダメージ中BCD
	忍法　天魔覆滅	→↘↓↙←→＋D※
ガルフォード	プラズマブレード	↓↘→＋斬る
	ストライクヘッズ	→↓↘＋蹴る
	シャドーコピー	→←↙↓↘→＋AorB
	リア・レプリカアタック	→↘↓↙←＋BCD
	ヘッド・レプリカアタック	ダメージ中BCD
	ラッシュドッグ	↓↙←＋斬る
	マシンガンドッグ	↓↙←＋C
	レプリカドッグ	↓↙←＋D
	メガ・ストライク・ドッグ	→↘↓↙←→＋D

	必殺技名	操作方法
王虎	真気功爆転法	↓↙←＋斬る※
	気功旋風撃	→↓↘＋斬る※
	気功大撲殺	↓↘→＋斬る※
	怒髪柱撃	↓↙←＋CD※
	気功大爆天	→←↙↓↘→＋B※
橘右京	秘剣　ささめゆき	↓↙←＋斬る※
	秘剣　つばめ返し	ジャンプ中↙↓↘→＋斬る※
	残像踏み込み斬り	↓↘→＋蹴る※
	非剣　ささめゆき	↓↙←＋蹴る
	つばめ六連	→←↙↓↘→＋AB※
千両狂死郎	風裂扇	↓↙←＋斬る
	跳尾獅子	↓↙←＋蹴る※
	火炎曲舞	↓↘→＋斬る
	回天曲舞	→↓↘＋斬る※
	血煙曲輪	ジャンプ頂点で↓＋AB※
	荒事師　狂死郎 "血肉の舞"	→←↙↓↘→＋C※
不知火幻庵	毒吹雪	↓↘→＋斬る
	肉転突き	→↓↘＋斬る
	爪つまみ	→↘↓↙←＋斬る※
	幻庵うつせみ脱皮	↘↓↙＋BCD
	幻庵脱皮	ダメージ中BCD
	M.D.C.(魔道ダイビングクロー)	→↘↓↙←→＋AB※
アースクェイク	ファットバウンド	ジャンプ中↓＋蹴る
	ファットチェーンソー	斬る連打※
	ファットプレス	↓↙←＋斬る
	ファットレプリカアタック	→↘↓↙←＋BCD
	ファットコピー	→←↙↓↘→＋AorB
	アースガッデム	→←↙↓↘→＋CD※
シャルロット	パワーグラデーション	↙↓↘＋斬る※
	スプラッシュファーント	斬る連打※
	トライスラッシュ	→↓↘＋斬る※
	スプラッシュグラデイション	→↘↓↙←→＋B※

	必殺技名	操作方法
柳生十兵衛	八相発破	斬る連打※
	二ッ角羅刀・改	→↓↘＋斬る※
	喝咄　水月刀	↓↘→＋斬る※
	柳生　心眼刀	↓↙←→＋A
	絶　水月刀	→↘↓↙←→＋C※
牙神幻十郎	桐覇　光翼刃	→↓↘＋斬る※
	桜華斬	↓↙←＋斬る※
	三連殺(牙・角・燐)	↓↘→＋斬る(連続3回)※
	五光斬	→↘↓↙←→＋B※
チャムチャム	ブーメラン投げ・横	↓↘→＋斬る※
	ブーメラン投げ・上	↓↙←＋斬る※
	とびひっかき	↓↘→＋蹴る
	パクパク・デオス	→↘↓↙←＋C
	ムーラ・パクパク	→↘↓↙←＋D
	パクパク・ガブル	→↘↓↙←＋CD
	メタモアニマルアタック	→←↙↓↘→＋A
ナインハルト・ズィーガー	ブリッツ・イェーガー	→↘↓↙←＋蹴る※
	ファイヤー・ストゥーム	↘＋BC※
	ヴルカーン・ヴァイネン	↓↘→＋A※
	ヴルカーン・ドリュッケン	ヴァイネン出現中A連打※
	ヴルカーン・ニクスプロイズン	ドリュッケン出現中A連打※
	ヴォルフ・ファンゲン	→←↙↓↘＋AB※
	ティーガー・コップ	↓↘→＋C
	ファルケ・ナーゲル	ティーガーの的中後↓↘→＋B
	エレファント・グリード	ファルケの的中後→↘↓↙←＋A
	オペラツィオン・ティーガー	→↘↓↙←→＋CD※
花諷院和狆	支杖螺旋脚	↙↓↘→＋蹴る※
	縛鎖杖撃	→↘↓↙←＋斬る※
	式神霊符・雷	↓↘→＋斬る
	式神霊符・炎	↓↘→＋蹴る
	心乱呪符	←↓↙＋AB
	仁王符霊殺	→←↙↓↘→＋D※

今回は実用一本槍で、15人の通常必殺技と武器破壊技の操作方法を表にした。操作方法はキャラクターが右向きの時で、表中の※は使用時に武器が必要ということだ。色違いの技は武器破壊技で、怒りが頂点に達してないと使えない。武器の有無（うむ）はキャラクターによって違うぞ。今回の技以外に、秘奥義やぬいぐるみ化など表にしたいことは山ほどある。残念ながらスペースがない。最後も許して。

必殺技を我がものに!!



パクパク・ガブル

パクパクを使う技は、たまに使うと効果が高い。ガブルは飛び込みに使え



式神霊符・炎

霊符を出しつつ、行動を起こして霍乱する。霊符の炎と雷を使い分けよう。



三連殺

三発決まれば爽快だが、通常は反撃を考えて一発でやめておこう。



トライスラッシュ

牽制にしか使えないが、ないよりマシか。離れた相手には大で出そう。



ヴルカーン エクスプロイズン

ズィーガーは削りのエキスパート。削りチャンス時は放ちまくろう。

NEO・GEO(MVS)を語るならコイツを遊べ



ファイトフィーバー　58,000円
'94年6月28日発売　容量98メガ

韓国製のテコンドーによる対戦型格闘アクション。テコンドーの本場で作られただけあって、技がリアルに表現されている。そのため、通常技だけで十分楽しめる。必勝技(隠しも含む)の存在が興ざめするが、最近の流れからはしかたのないところか。家庭用の移植予定はまるでナシ。

BEメガ読者プレゼント 1995年1月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。表側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、1月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、セガサターンマガジン3月号の誌上で行います。※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。※発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

1 お好みセガサターンソフト&メガドライブソフト

計30名



抽選でお好みのセガサターン、またはメガドライブ（メガCDを含む）ソフトをプレゼントします。ただし、1995年1月7日までに発売されたタイトルに限らせていただきます。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。



2 サターン版「バーチャファイター」音楽CD MAXIMUM MANIA

5名

セガサターン版のサウンドをリミックスしたオリジナル・アルバム（発売中／2,000円）。ビデオも発売されるぞ！

提供：ユーメックス

5 光栄書籍セット「赤壁秘話」&「僕たちのメモリアル・ヒット」

歴史の位奥を探る〝超・三國志〟と、懐かしい62のヒット曲を綴った2冊をセットで。

提供：光栄

5名

3 タイムワーナー インタラクティブ オリジナルテレカ

5名

サターン版V.R.の開発に燃えるタイムワーナーインタラクティブから社名変更記念を。

非売品／提供：タイムワーナー インタラクティブ



4 カーバンクルぬいぐるみ

5名

ぷよ通で、さらに可愛いい仕草をしているカーくん。ぜひ、その目で確かめて。

提供：コンパイル







あの話題作（!?）を引っ提げて、セガサターンに参入してくれたセタから君に。

5名

非売品／提供：セタ

6「スーパーリアル麻雀 PⅤ」1995カレンダー

INFORMATION

'89年夏以来5年間、長らく読者の皆さんに親しんでいただいたBEEP！メガドライブは、今月号でひとまずお休みです。来月からはセガサターンマガジンと誌名を変え、より充実したセガ・マシン情報をお伝えしていくつもりです。もちろんメガドライブのコーナーもあります。そしてセガサターンマガジンのスタッフは、ほぼBEメガのままあいかわらずいたらない点もあるかと思いますが次世代のゲームシーンに向けて、これからも読者の皆さんやゲームクリエイターの方々とともに歩んでいきたいと思います。新生セガサターンマガジンにご期待ください！

セガサターンマガジン 2月号は1月7日(土)発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

BEメガ編集部ではゲーム及び一般関連記事のライター、編集雑用アシスタントを随時募集しています。

[資格]●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

[応募要項]ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
近藤 裕

●編集スタッフ
西村 亨
石坂英作

●編集協力
窪田 剛

ヘッドルーム
石埜三千穂
政綱大介

ターニングポインツ
藤森英明
稲元徹也

●Special Thanks
MEGA PLAY（U.S.A）
GAME FAN（U.S.A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）

●アシスタント
長 ちのり
猪苗代憲
宇佐見慶二郎
臼井大宜

●ライター
佐々木功一
折原光治
小林 仁
戸塚井一
作山哲広
渋谷洋一
櫛田理子
青山ようこ
梶原 智
永田洋子
岡崎栄子
岡田直子

●レイアウト
渡辺 緑
村田雅英
中沢 学

黒川修二
加藤勇二
塩住太郎
深田眞理子

●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
大金 彰

●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子

●校正
アレフ

●写植
ケイズ グラフィック
エストール

●印刷
大日本印刷株式会社

TENGEN
1988-1994

長びく不



「たま」の世界に赤い牛がいるという

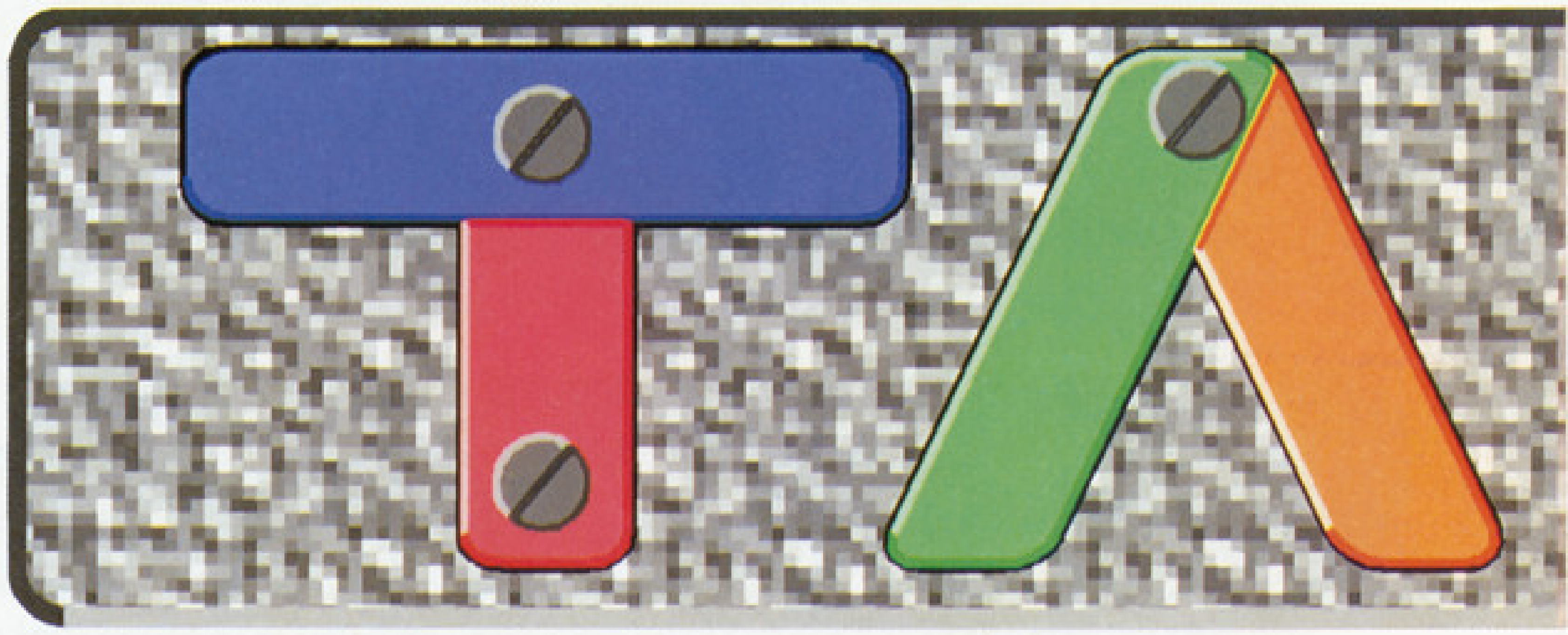
絶賛発売中!!

品切れ店続出!

セガサターン版

『TAMA』

希望小売価格5,800円(税別)



TAMAはたまらんキャンペーン実施中!!

タイムワーナー インタラクティブでは、セガサターン版・プレイステーション版の『TAMA』の発売を記念して、なんと! 商品に入っているアンケートはがきにお答えいただいた方の中から、なんと! なんと! 抽選で300名様に『特製TAMAテレホンカード』をプレゼントいたします! こんなチャンスは二度とない(かもしれない)ので、皆さんどしどしご応募ください。



※画面は制作中のものです。

応募のしかた

①TAMAを購入する。
②気合いを入れてアンケートに記入する。(住所・氏名は正確にね!)
③50円切手を貼って、ポストに投函する。
④祈る。
⑤祈りつつ、テレカが届くのを待つ。

■締め切り:95年1月末日(消印有効)
なお、当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。

社名が変わりました

今後とも、ご愛顧のほどよろしくお願いいたします。

況いこ喝!!



は幸せを運ぶ

……(長びく不況とどう関係があるのか?)

TIME WARNER INTERACTIVE
1994-∞

絶賛発売中!!

品切れ店続出!

プレイステーション版
『TAMA』
希望小売価格5,800円(税別)

Race Drivin' レースドライビン



ポリゴン・ドライブシミュレータの本家本元はこれだ!!

セガサターン版・発売日未定 価格未定
プレイステーション版・発売日未定 価格未定

※画面は開発中のものです。 ©ATARI GAMES ©TIME WARNER INTERACTIVE

Virtua Racing バーチャレーシング サターン



ポリゴン・レースゲームの元祖はこれだ!!

発売日未定 価格未定

※画面は開発中のものです。 ©TIME WARNER INTERACTIVE ©SEGA

株式会社 タイムワーナー インタラクティブ
(旧社名 株式会社テンゲン)

〒110 東京都台東区台東4-20-6
カスタマーサービス:03(3835)7999 (月)~(金)10:00~17:00(祝・祭日除く)
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

BEEP! ▶メガドライブ◀
1995 1月号 JANUARY
1995年1月1日発行（毎月1回1日発行）第11巻1号通巻121号
発行人・橋本五郎　編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価540円（本体524円）

Printed in Japan
T1017659010549
雑誌17659-1